

GEN4

ÉRATION

N° 115 - Octobre 98 - 42 F

CHARGEZ!
RAINBOW 6



Dirigez une équipe
d'assaut anti-terroriste

À FOND!
COLIN Mc RAE



La référence des
jeux de rallye

RHAAA LOVELY
WARGASM



Le digne successeur
de Battlezone

MONACO GRAND PRIX

Découvrez la suite
de F1 Racing



MAIS AUSSI : Need for Speed 3 - Creatures 2
- King's Quest 8 - Klingon Honor Guard -
People's General - Rayman 2 - Gangsters

N°115
OCT. 98
42 F

Genève - 6.900 Gb - Suisse - 12 Fb - Belgique - 320 Fb
MONTEUR 40 Fb - Luxembourg - 280 Fb - Portugal - 300 Fb

L 9825 - 115 - 42,00 F





Un gentleman en chair et en **OS** !

GRIM FANDANGO™

~ Une intrigue digne des films noirs des années 50.

~ Des décors et des personnages tout en 3D.

~ 55 personnages loufoques, 7000 dialogues, des centaines d'énigmes pour débutants et initiés.



DANS CETTE AVENTURE DU CRÉATEUR DE DAY OF THE TENTACLE™ ET DE FULL THROTTLE™,
INCARNEZ MANNY CALAVERA, AGENT DU PAYS DES MORTS, EN LUTTE CONTRE LA CORRUPTION ET LES PASSE-DROITS.
ALORS RÉUSSEZ-VOUS À DÉJOUER LES COMPLOTS, SINON VOUS NE RISQUEZ VRAIMENT PAS DE FAIRE DE VIEUX OS.

PROJETÉ EN EUROPE PAR LUCASARTS EN PARTENARIAT AVEC L'ÉDITEUR
FRANÇAIS DE LUCASARTS, LUCASARTS ENTERTAINMENT

CD-ROM
PC

www.lucasarts.com



CHOISISSEZ VOTRE

MIG-29™

F U L C R U M



ATTAQUER

VOLER

- Un modèle de vol identique à celui du vrai Mig-29 développé avec l'assistance de Yuri Prikhodko, cosmonaute et pilote d'essai de l'armée russe.

**2 SIMULATIONS RÉUNIES
EN 1 PACK EXPLOSIÉ**



ENNEMI !

F-16

MULTIROLE FIGHTER



COMBATTRE

- Un superbe modèle de vol testé et amélioré par les pilotes d'essais de Lockheed Martin

- Le support 3Dix permet d'obtenir des paysages spectaculaires avec des résolutions allant jusqu'à 1024x768.
- Volez avec ou contre d'autres joueurs dans 2 missions communes.
- Des cockpits interactifs en haute résolution.
- Plus de 40 missions à effectuer dans chacun des 2 jeux.
- Entrez dans le nouvel espace de combat révolutionnaire de NovaLogic, appelé le Integrated Battle System™ et rencontrez les autres F-16, Mig-29 et même les F-22, via le site gratuit de NovaLogic, Novaworld.

<http://www.novainsoft.fr>

NOVA LINE GAMES
800 20 08 08 52
A 2000/01

Ubi Soft



NOVAWORLD™



<http://www.novalogic.com>

proposé par F20 Receptor pour une expérience totalement immersive à jouer pour accéder à 100% par Internet. ©1998 NovaLogic, Inc. NovaLogic, le logo NovaLogic, F-16, Novaworld et Integrated Battle System F-16 et Receptor sont des marques et marques déposées de NovaLogic, Inc. Aux États-Unis et dans les autres pays. Lockheed Martin et F-16 Multirôle sont des marques de Lockheed Martin Corporation et sont sous la licence de NovaLogic, Inc. Tous les autres éléments sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

NOVALOGIC™

URGENT

Christophe Colomb - Attila - Napoléon - Einstein - Churchill & Co

RECHERCHENT

Un professionnel pour prendre la Direction Générale

Mission : rebâtir le Monde - Motivation exigée.



**RIVER
WORLD**

Riverworld, une simulation interactive de stratégie/gestion de ressources 3D temps réel
Après le Best-Seller de Philip José Farmer, un univers unique et captivant, plus de 400 personnages (de Attila à Einstein en passant par Napoléon, Karlène Vokova, Cheka le Zouave...), 270 unités et infrastructures à gérer jusqu'à épuisement, vue subjective ou à la 3^{ème} personne, 24 niveaux technologiques à traverser jusqu'à en perdre haleine, bref, il va falloir du souffle.

Optimisé Cartas 3D (Direct™ 3D et 3DFx™)

Jouez mais n'oubliez pas de respirer.



www.cryo-interactive.com / 3815 Cryo

Votre pire ennemi:

02:57

le chrono

C h a q u e s e c o n d e c o m p t e .

Chaque virage, chaque dérapage, chaque frein
à main peut vous faire gagner un temps précieux.

Boue, neige, pluie, sable, casse,
autant d'obstacles à vos temps scratch.

Votre voiture, votre copilote et vous
...pour 52 étapes virulentes à travers 8 pays.

Contre tous les autres.

Contre le chrono.

- Pour la première fois, les voitures se salissent progressivement
 - Gestion apparente des impacts sur chaque véhicule
 - Etapes "Super-Spéciales" pour des face-à-face acharnés
 - Ecole de pilotage de Colin McRae
- Graphismes, jouabilité et maniabilité inégalés jusqu'ici. C'est une pure Simulation

PAR LES CREATEURS DE TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™

JOYPAD

"Simulation très
ambitieuse"

PLAYSTATION MAGAZINE

"La référence sur PlayStation"

CD CONSOLES

"Conduite très réaliste,
circuits de qualité"



Licence exclusive du
champion du monde de rally
COLIN McRAE

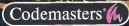


C'est vraiment un volant que vous voulez?

COLIN McRAE

RALLY

www.colinmcrae.com



La version PlayStation est
compatible avec la console

PLAY STATION 2

© 1999 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters", "All Rights Reserved", "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters Limited. Colin McRae Rally is a trademark both used under license by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

(conseil d'amis)*

1 mois
gratuit** à
Club-Internet
dans ce
magazine

NOUVEAU

*Club-Internet
offre 10 Mo d'espace
à ses abonnés
pour héberger
leur page
personnelle...



Le savoir-faire technologique de MATRA,
l'expérience éditoriale de HACHETTE.

...et un club pour apprendre à la créer et l'animer.

77f
par mois

- temps de connexion illimité**
- inclus : 10 Mo pour votre page personnelle
- 5 adresses e-mail, courant septembre 1998

- Connexion nationale en tarification locale
- Assistance technique gratuite**
7 jours sur 7 de 12h à 21h
- Vitesse de transmission rapide,
grâce à la technologie X2,
jusqu'à 56 000 bps

Découvrez Internet.
Recevez un kit avec 1 mois
gratuit** :

(PRÉ APPEL LOCAL)
10^h sur 0 801 800 900

ou 3615 GROlier

1,25 F TTC / min

Disponible aussi dans
tous les Relais H

www.club-internet.fr



Gagnez 2 PC Cibox
et de nombreux autres
cadeaux en jouant au quizz
spécial jeux sur
INFONIE

Hardgamers,

Boostez vos neurones et testez vos reflexes
pour des duels sans merci!

INFONIE

présente

du 2 octobre au 1^{er} novembre



CyberGames 98

maniac

**Un Grand Tournoi de Jeux en Réseau
sur les Meilleurs Hits du moment**

"Missing in Action", "Urban Assault", "Conflict FreeSpace: The Great War",
"Warlords 3: Darklords Rising", "Age of Empires", "Max 2", "Unreal", "Skullcaps"

Pour vous inscrire et jouer, insérez vite le CD-Rom de ce magazine avec 1 mois
gratuit en connexion illimitée* inclus. Si vous souhaitez recevoir gratuitement un
kit de connexion INFONIE, appelez maintenant au : **L'Indigo 0 800 825 825**

Rendez-vous sur le site INFONIE en tapant www.infonie.fr/objectif

*tarif de 1000 heures de connexion illimitée inclus dans le forfait 1000 heures de connexion



www.infonie.fr ou www.gamsexpo.com



© 2004 Logitech, Inc. Tous droits réservés.

Il y a des façons plus simples de découvrir le retour de force.

WingMan[™] FORCE

Montrez-nous la vôtre. Le nouveau WingMan[™] Force[™] est une petite merveille d'ingénierie de pointe pour rendre vos jeux vidéo encore plus réalistes. Il vous donne une sensation d'impact et de vibration réelles et vous permet de sentir la puissance de vos coups de feu et de vos attaques. WingMan[™] Force[™] est le seul joystick de retour de force au monde qui vous permet de sentir la puissance de vos coups de feu et de vos attaques. WingMan[™] Force[™] est le seul joystick de retour de force au monde qui vous permet de sentir la puissance de vos coups de feu et de vos attaques. WingMan[™] Force[™] est le seul joystick de retour de force au monde qui vous permet de sentir la puissance de vos coups de feu et de vos attaques.

www.logitech.fr/na

It's what you touch.



© 2004 Logitech, Inc. Tous droits réservés.

Tunnel B1



A sens qu'il y a encore des lecteurs qui vont râler : qu'à Tunnel B1 en jeu complet ? Cette vieille blague sous DOS, non recollée 3D superflue et pleine de pixels ? Et là j'interviens en disant : c'est dans les valeurs actuelles qu'on fait la meilleure satire, ah oui. Bref, si Tunnel B1 est effectivement un soft assez ancien (mais quand même moins que celui de moi-même), c'est tout de même un jeu d'action. Comme l'indique son nom, on se déplace dans des tunnels, on flingue tout ce qui bouge et on cherche les issues dans-dans. Les touches sont simplissimes : flèches pour les déplacements, CTRL pour tirer et Tab pour afficher la carte. Les touches F1-F10 déterminent, quant à elles, les armes. C'est facile, profitez la vie. ■

Installation

Après introduction du CD-ROM dans le lecteur, il suffit d'exécuter l'« install.exe ». Pas de panique, le jeu n'occupera que 256 Ko sur le disque dur, une misère comparé aux centaines de gigas des jeux d'aujourd'hui. Ensuite, toujours depuis le CD, sous DOS ou sous Windows, vous lancerez le fichier « B1.exe » pour profiter de ce beau jeu d'action. ■



る達成感 迷路の謎をクリアーする達成感

TOTAL AIR WAR

Stratégie et combats aériens



4 rôles à assumer : gestion de l'armement, choix des missions, contrôle d'un AWACS et pilotage.



Menace de tous les combats aériens sur 4,5 millions de km² dans 8 pays différents.



Différents modes de jeu : entraînement, campagne, combat personnalisé, AQML et multijoueurs dans des décors atmosphériques.

INFOGRADES
FRANCE

DID
DIGITAL IMAGE DESIGN
www.did.com

Par les développeurs de EuroFighter 2000 et F22 Air Dominance Fighter.

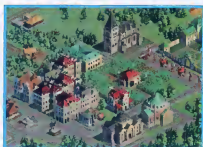
Il est N°1 en Europe et vient de faire un véritable carton chez nos voisins d'Outre Rhin, plus de 340 000 exemplaires vendus. Il arrive enfin en version française.

Ce jeu est une vraie bombe, il comblera tous les amateurs de jeux de stratégie temps réel et jeux de simulation économique.

ANNO 1602 vous fait entrer dans l'univers des jeux de stratégie évolutifs. L'objectif principal étant de créer votre monde selon vos propres idées.



Quelle belle cité !



Levez une armée !

Le scénario.

En l'an de grâce 1602, le futur de l'Europe est incertain. A bord d'un bateau, un petit groupe de courageux colons décident de chercher fortune sur des terres inexplorées. Vous allez jeter l'ancre avec une réserve limitée de vivres et de matériaux sur un archipel jusque-là inconnu. L'Aventure commence !

Ce jeu est unique, il va révolutionner l'univers des jeux de stratégie. Pour la première fois, un jeu combine de la stratégie temps réel avec une simulation économique.

Le jeu.

Au tout début vous devez choisir une île pour vous installer. Ce choix détermine la réussite de votre mission car chacune des îles possède des particularités qui lui sont propres. Vous aurez à votre disposition plus de 300 îles différentes.

Ensuite vous devrez organiser votre société et développer vos activités. Faites preuve de diplomatie dans vos rapports avec les indigènes, avec vos voisins, mais également avec les pirates. Commencez par construire des fermes, des plantations et des ateliers artisanaux pour fabriquer des objets. Utilisez vos talents commerciaux et relancez votre économie en négociant avec vos partenaires. Levez une armée et portez à la conquête de nouvelles terres pour obtenir de nouvelles ressources.

ANNO 1602 : A la

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Sunflowers / Distributeur : Infogrames

Découvertes, architecture, diplomatie, commerce, agriculture, exploitation minière, combats... un nombre d'actions impressionnantes à entreprendre. Vous allez gérer un village qui deviendra une ville et qui se transformera en belle et grande cité. Vos colons évolueront pour devenir de riches aristocrates ou de grands militaires.



Le début de la colonisation !



Partez à la conquête !



Protégez vos villes !



A l'attaque des pirates !



Quelques chiffres :

plus de 90 bâtiments (tavernes, entrepôts, universités, abattoirs, moulins, palais, bateaux marchands et de guerres, distillerie, mines, boucherie, fermes...), 30 corps de métier (bijoutier, boucher, militaire, forgeron, docteur, bûcheron, tisserand...), plus de 20 ressources (or, laine, argent, sucre, épices, cacao, blé, bois, tabac...) vous permettront de développer votre communauté et d'atteindre votre objectif : créer votre monde.

Des parties à durée illimitée, des campagnes, des scénarios et un mode d'apprentissage combleront tous les fans et ceux qui voudraient s'initier au genre. Les graphismes et séquences cinématiques sont extrêmement bien réussies et ponctuent certains événements ou actions du jeu.

Un mode multijoueur,

jusqu'à 4 joueurs, vous permettra de vous éclater à plusieurs. D'après nos sources, des concours seraient prévus sur le net à l'adresse "www.infoframes.com" ou sur "www.anno1602.com" lors de la sortie du produit.

Pour finir, n'oubliez pas que vous pourrez retrouver plus d'infos et d'images sur le site "www.anno1602.com" en attendant la démo jouable prévue pour le mois de novembre sur ce site.

SUNFLOWERS is a registered trademark and trade name of the SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. All of special instructions not apply, a website that they name and/or logos are for the use. ANNO 1602 © 1998 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. All rights to software, text, graphics, music, illustrations and trademarks etc. reserved.



Conquête d'un Nouveau Monde

Sortie : octobre 98 / Sites : www.infoframes.com et www.anno1602.com

Flamand rosse

Cher Teignard,

ne tergiversons pas, j'achète votre magazine parce qu'il est le meilleur mais sûrement pas parce qu'il est parfait, loin s'en faut. En fait, il est le moins mauvais. J'en ai marre de ce rade-marie de superlatifs qui ne trompent plus que vous-mêmes. Qu'est-ce que vous croyez ? Ça ne rend pas les jeux présentés meilleurs que ceux des magazines concurrents. Je n'achète pas *Game4* pour me faire de la « masturbation cérébrale », mais pour avoir un guide d'achat et un suivi dans le domaine du jeu PC. Alors, « bordel », est-ce qu'il faut que je me fasse 3 ou 4 magazines de jeux tous les mois pour avoir une opinion sensée ? J'en ai marre ! Le nombre de fois que vous m'avez bassiné des mois voire des années avec des jeux qui sentaient tous LE jeu du siècle et qui, un an après leur sortie sont finalement catalogués de ratés (Z par exemple)... Votre revue est déjà

Comme disait Pasteur : « Ce n'est plus de l'amour, c'est de la rage ! » Vos innombrables mails grignotent, sur mon disque dur, un espace que je réservais à mes recherches sur l'ascendance du Cro-Magnon, sur l'« homo-ludicus informatum ». La science y perd, c'est sûr.

assez chère, sans que j'achète des jeux médiocres à cause de vous. J'en ai rien à foutre que les développeurs aient été « sympathiques » avec vous ! Est-ce que vous ne vous sentez aucune responsabilité envers les joueurs ? Alors, nom de Dieu, un peu d'objectivité ! *Unreal*, par exemple, est très décevant. D'accord, il est beau, mais ça ne suffit pas pour y trouver du plaisir. Les armes sont fades. En jeu Solo, leur puissance d'impact est totalement irréaliste. À quel sert un bazooka qui ne peut pas éclairer du premier coup le plus petit des monstres ? En plus, je déteste la troisième arme, avec son bruit de machine à coudre. Il ont fait un très beau jeu mais tellement lourd qu'ils n'ont pas osé mettre plus de deux monstres à la fois à l'écran. Où est passé le plaisir qu'on a tous ressenti dans Doom II face à ses hordes de monstres qui tiennent tous en même temps, nous obligeant à *straffer* à qui mieux-mieux ? *Lands of Lore II*... voilà un autre jeu débile que j'ai pas acheté, grâce à vous. Merci les gars ! En bref maintenant, le système de cotation par étoiles ne vaut rien dans les Tops. Dans dix ans, Duke Nukem et Alerte Rouge seront encore là avec leurs six étoiles. Avec un tel système, Dune 2 et Pacman devraient y figurer aussi. Pourquoi ne pas faire les Tops du moment en oubliant les étoiles ? Les CD de démos offrent de moins en moins d'intérêt et les jeux complets pour 386 me gonflent. Quand vous dites : Warhammer, un fabuleux jeu de stratégie (5 étoiles, un peu plus il était dans le *Top ad vitam*), j'ai envie de vous répondre :

« Réveillez-vous, on est en 98 ! » Au moins, assortissez vos slogans d'une date. Dommage que vous n'y mettiez pas plus d'utilitaires (antivirus, soluces, etc.). Tout ce qui ferait plaisir à ceux qui, comme moi, n'ont pas Internet). Je termine avec, comme on dit en Belgique, une fois, un salut « en de Cost. » Sans rancune, hein, dis...
Johannes.

Harrrh !

Parfois, en lisant certaines de vos lettres et d'après le ton que vous employez, j'ai l'impression d'entendre quelqu'un hurler. Si vous voulez, je me sens comme agressé par un volume sonore que j'aurais du mal à supporter dans la réalité. Un coup à rectifier l'ampli à grands coups de chaise. Dans le cas présent, fermons les yeux et mettons cette agressivité épistolaire sur le compte de ce terrible breuvage qui fait des ravages dans une zone allant de Valenciennes à Bruges : la Jeanlin. Pauvres de vous, gens du Nord ! Néanmoins, je me fais un devoir de publier la lettre dans son intégralité car elle soulève des points qui se retrouvent souvent dans le courrier. D'abord pour la critique sur l'abondance de superlatifs dans

LE TEIGNARD
6 ÉTOILES



• KHÉRIDINE 98

DANGER SUBSTANCES RADIOACTIVES



**LA COURSE CONTRE LA MORT
VA BIENTÔT COMMENCER**

SORTIE LE 30 OCTOBRE



► nos pages. Alors là, je suis carrément hyper-giga d'accord avec toi. Je trouve que ta remarque est insérée d'une justesse manacalement réfléchie pour ne pas dire philosophico-shao-lin, car on sent un subtil parfum de bouddhisme à la fois exacerbé et magistralement maîtrisé à la deuxième lecture. Oh, faisons simple et plat. Allons à l'essentiel et omissions de nous amuser. Plus sérieusement, petit brailleur wallon, permets-moi de te dire que ce que tu appelles de la « masturbation cérébrale » passe, aux yeux de beaucoup, pour du style. Eh oui, pour un esprit flicheux comme le tien, on en aligne trois qui se donnent la peine de nous écrire pour nous demander de ne pas changer une virgule à notre onanisme scriptural. Et tu connais la meilleure ? Personne parmi les rédacteurs ne fera jamais passer la forme avant le fond (Ndlr : Hum ! Hum ! On se verra après le boulogne...). C'est l'information avant tout et je dois être le seul à pouvoir laisser libre cours à mes humeurs. Le bénéfice de l'âge, sans doute...

Vous savez où me trouver...

Comme beaucoup d'entre vous me transmettent leurs missives par Internet, j'ai choisi d'orienter notre première causerie au coin de la page sur ce sujet. « La liberté des uns s'arrête là où commence celle des autres », paraît-il. Un espace de liberté tel que le « ouaisbe » mériterait qu'on respecte cet adage pénible au pied de la lettre. Sans vouloir juger la totalité en fonction d'une faible fraction, j'ai été étonné par le ton ordurier de certains mails. Par exemple, il y en a un qui s'est amusé à jeter ses déjections putrides et binaires à trente reprises en l'espace de vingt-quatre heures à l'adresse mise à disposition de ceux, trop rares, qui ont des choses constructives à écrire. Je ne sais pas à quoi ça tient, mais j'ai la certitude que ce pauvre garçon n'a pas adressé la parole à sa mère aussi souvent dans le même laps de temps. Tu t'es reconnu, rachitique fiente de moineau aphone ? Comme pour apporter de l'eau à mon moulin, après avoir parcouru de nombreux newsgroups au cours de ma longue vie mouvementée, j'ai constaté une inquiétante recrudescence des insultes entre internautes mécontents. Ouais, c'est moi qui dis ça. Parfaitement ! Je suis un clown dont la provocation à trois balles n'a pour but que de vous tirer un sourire, jamais de vous vexer ou de vous fâcher. Des messages lus dans ces lieux de perdition, suintaient la haine pure et simple. On imagine les auteurs cloîtrés face à la seule fenêtre sociale que leur médiocrité relationnelle ouvre sur le monde : leur ordinateur. Et on se dit qu'ils n'oseraient jamais la ramener de la sorte, dans la réalité, face à leur interlocuteur. Moi qui croyais qu'un outil de communication comme Internet était là pour tirer l'humanité vers le haut... Et ce n'est pas le contenu de vos lettres qui va relever le niveau.

Le Teignard (* teignard@planete)

Ensuite, quand tu te plains, comme certains autres lecteurs, des défilés sur les previews de jeux, qui finissent en eau de boudin lorsque, enfin, les titres arrivent chez nous, je te réponds : « Excusez-nous d'être des passionnés. » C'est vrai que quand une équipe de développement nous montre son bébé ou nous parle de ses projets, nous avons un peu tendance à nous monter le bourrichon. En tout cas, ça marche pour tout ce qui est reportage et news car pour les tests, on juge sur pièce avec intransigence. Tu parles de responsabilité envers les lecteurs ? La voilà. Et pour clore le sujet, je te rappelle qu'un avis n'engage que celui qui l'émet. Il n'est pas forcément partagé par l'ensemble de la rédaction. Quant à la responsabilité d'un lecteur, de toute évidence, elle est pleine et entière. Le fait que tu nous reproches ton achat m'a bien fait ricaner. Tu t'attendais à quoi ? À ce qu'on te rembourse ? Dans les #@*\$\$% de rêves, ouais ! Sache ensuite, pauvre Gilles waterzoucéphale, qu'aucun système de cotation ouais

trivial que nos étoiles, les pourcentages de Bidule-PC ou les notes sur vingt de Trucmuche-Micro, n'est vraiment parfait. Mais si nous conservons pendant des années certains jeux dans nos tableaux, c'est que nous les considérons encore primordiaux, même aujourd'hui. Enfin, le gros débat sur le jeu complet. Vous êtes un paque à vous déclarer peu intéressés ? Je comprends que l'année de Starcraft ou de Descend Freez pace, on n'ait pas trop envie de se fader un vieux machin âgé de trois ans. Mais combien d'entre vous pourraient déclarer en toute bonne foi que c'est le gameplay, le jeu en lui-même, qu'ils critiquent ? Ma boule de cristal, qui ne me ment jamais, me souffle à l'oreille que vous crispez essentiellement parce que vous comparez ce qui coûte entre 100 et 300 balles dans le commerce avec ce que le journal peut avoir les moyens de vous offrir. Quand je pense que l'un d'entre vous a même sollicité mon intervention afin que figurent en jeux complets Command & Conquer 2, L'île et Commando 2... On ne perd rien à essayer. Pour ceux qui ne l'auraient pas encore remarqué, la grande majorité de la presse micro-ludique offre maintenant des sujets complets. Voilà le seul terrain de comparaison recevable. À bon entendeur...

Mange-disques

Monseur, j'apprécie beaucoup votre magazine plein d'idées (Gen4). J'ai un PC, Windows 95 et un lecteur de CD-ROM. J'ai des problèmes avec certains disques, tel Encarta 98 : tout d'un coup tout est bloqué ou alors certaines images restent figées ou certains sons ne fonctionnent pas. Par ailleurs, que fait-on des fichiers temporaires créés je ne sais comment ? Peut-on les effacer ? Y en a-t-il qu'il faut absolument garder ? Sincères salutations
Catherine.

Houlà !

Heureusement que tu as précisé entre parenthèses de quel journal il s'agissait, parce que pendant un instant, j'avais pas reconnu. Pour ton problème de CD, la solution pourrait être plus simple que tu ne le crois. Certains lecteurs ont du mal à accrocher dès que leur lentille est un peu sale. Pour remédier à cela, j'utilise un kit de nettoyage de platine CD audio et je nettoie mes disques à l'alcool à 90° en me servant d'un coton ou d'un mouchoir en papier. Ça marche vraiment, mais si le problème persiste ou si tu vois apparaître le tant redouté écran bleu, pas de panique. C'est que tu es démonstratrice Microsoft en pleine conférence de presse. En ce qui concerne les fichiers .tmp, à priori, tu peux tous les effacer sans vergogne mais fais-le plutôt sous une session DOS. Sous Windows, tu risques d'effacer des fichiers qu'il utilise sur le moment, ce qui te conduirait droit au plantage. Voilà, voilà...

Ex-bronzé

Salut la Teigne !

J'e-mail pour un renseignement, je voulais savoir comment les membres de la rédaction ont été choisis et s'il fallait avoir son bac pour espérer être pris pour le boulot ! Peux-tu aussi me conseiller un bon jeu de rôle, à part Diablo et Hellfire. Dernière chose, peux-tu me donner l'adresse de skins pour Quake II. À part ça tout baigne, c'est les vacances quoi (bien qu'elles commencent à se terminer, mais bon). Comme tout le monde, je vais te dire que Gen4 est un vrai plaisir à lire.



Quand on parle de fine lame de la 3D, à quelle carte pensez-vous ?

Mystique G200
Accélération pour les applications
2D familiales et les jeux 3D

Rainbow Runner G-Series
Carte fille pour le montage
vidéo et tuner TV

Matrox DVD Video
Module DVD pour Mystique G200



Vous pensez avoir la meilleure carte graphique pour jouer en 3D... en êtes-vous sûr ?
Testez votre matériel et vérifiez par vous-même. Pouvez-vous :

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Accélérer Forsaken à plus de 100 images par seconde ? | <input type="checkbox"/> Bénéficier aussi de la plus haute accélération 2D du marché ? |
| <input type="checkbox"/> Jouer à Jedi Knight en 1280 x 1024 ? | <input type="checkbox"/> Optimiser au maximum le mode 2X de votre bus ASP ? |
| <input type="checkbox"/> Être bluffé par les couleurs saturées, contrastées et lumineuses de Quake II grâce au Vivant Color Quality ? | <input type="checkbox"/> Zapper paisiblement depuis votre canapé entre titres DVD et jeux 3D sur TV ? |
| <input type="checkbox"/> Laisser les contours et les angles avec le filtrage trilineaire par pixel ? | <input type="checkbox"/> Accélérer au maximum toutes vos applications grâce au DualBus 128 bits ? |
| <input type="checkbox"/> Bénéficier jusqu'à 16Mo de mémoire pour stocker les riches textures de vos jeux 3D ? | <input type="checkbox"/> Vous permettre de ne pas avoir dépensé tout votre argent de poche pour seulement un upgrade 3D ? |

Si vous avez répondu « oui » à toutes ces questions, vous avez fait le bon choix ! Vous possédez déjà Mystique G200, la fine lame de la 3D. Dans le cas contraire ? Ne désespérez pas... il vous reste encore une chance

➤ Pour en savoir plus, surfez sur le site web Matrox www.matrox.com/msa
ou contactez notre service info produits au 01 45 68 88 66

matrox.com

TONI

INCOMING

Matrox France, 2 Rue de la Doune, Cdx 225, 94200 Bange-Corbeil. Tél. 01 45 68 82 80. Support technique: 01 45 68 82 81. Fax 01 45 68 82 85. Internet: tech_support_graphic@matrox.fr. Fax 01 45 68 82 85. Au Québec, appelez 1-844-888-6666

matrox

► J'espère que ma p'tite lettre sera publiée, et je brûlûûû de l'impatience pour ta réponse.
Atchoum !

À tes souhaits !

D'abord, ferme la fenêtre à cause du courant d'air, espèce de nain contagieux. Oûi, il vaut mieux avoir son bac pour être engagé dans le quartier. En fait, vu qu'on cherche un plongeur pour la cantine, je te conseillerais même d'en avoir deux : un pour laver et l'autre pour rincer. En attendant le service, il y aura un peu de pluches à faire, mais rien de bien méchant et c'est le bar qui s'occupe des verres. Toujours intéressé ? Diablo et son ersatz sous-doué, de bons jeux de rôle ? Heu... C'est pour Surprise Surprise ? Tu ferais bien mieux d'abandonner l'héroïc-fantasy de bazar et de tourner ton groin « cherche-truffes » vers la science-fiction chromée sous les bras. Seule réponse valable à ton attente : Fallout. Voilà un vrai jeu de rôle à Paramétrable quasiment à l'infini et se renouvelant à chaque partie, tu n'es pas près de le lâcher. Pour changer de peau sous Quake II, je te conseille de te rendre tout bêtement à l'adresse suivante : quake2.com/sk-nemp/. Fais-moi plaisir, jette un œil à la skin appelée TC-TIGER. De quoi nêtrir tout William Blake dans le reste. Permetts-moi de clore cette réponse sur une sottise bien digne de tes vacances qui « commencent à se terminer » : « Cet homme à la main aussi froide que celle d'un serpent... Oûi, c'était purement gratuit. Arrêtez de vous plaindre et profitez de la promo... Bon rétablissement

Cartes à déjouer

Salut la Teigne, sur le site de Guillemot, à l'adresse <http://www.guillemot.com/france/index2.html>, on peut voir une pub sur leur nouvelle carte 3D : la « Maxi Gamer Phoenix ». Peux-tu me dire quelle est la meilleure entre cette dernière et la Matrox Mystique G200 (légère différence...) et si elles valent le coup face à une carte 3Dfx 2 avec une carte 2D. De plus, j'aimerais savoir la différence EXACTE (puisque en approximatif, je vois en gros c'est que ça donne) entre « 3D temps réel » et... et merde je retrouve pas le mot parce que j'avais pas mon PC en face de moi quand j'ai lu ce terme la première fois ! Alors contente-toi de me dire ce qu'est la 3D en temps réel (EXACTEMENT) ! Garfield.

Hé ben,

le respect se perd. Dis donc, déjection de l'ombric, c'est à moi que tu donnes des ordres ? Y'a personne d'autre ici, donc c'est forcément à moi qu'il faut parler... De quoi ? « Je le ferai p'us » ? Je le ferai p'us TEIGNARD VÉNÉRÉ ! Bon, excuses acceptées et pour te montrer que je te pardonne, je consens à répondre à tes questions. Or donc, sans connaître le prix de la Guillemot par rapport à la Matrox (qui avoisine les 800 deniers en 8 Mo), je te rappelle qu'il s'agit d'une carte Banshee qui cumule donc des chipsets Voodoo 2 pour l'accélération 3D et des puces 2D dont les performances n'ont pas grand-chose à envier à celles des dernières Matrox. En tout cas, c'est vrai sur le papier, nous attendrons d'en avoir effectivement une entre les mains pour nous prononcer. Toutefois, permets-moi de te mettre en garde contre ces systèmes graphiques qui combinent des solutions totales sur une seule et même carte. N'oublie pas qu'en cas de panne, tu seras vraiment à la rue. Par définition, ça a moins de chance de t'arriver avec des éléments séparés. Et tout

À Red Knight,

pour tes petits souliers, intéresse-toi de près à la All In Wonder ou à la Expert « Play de chez ATI. Et d'ici la fin du premier trimestre 99, il se pourrait fort que les config' complètement 64 bits soient disponibles. Sauras-tu attendre ?

À Buck,

choisis entre FrontPage 98 et Adobe Page Mill 3.0 qui valent grosso modo 800 F. chacun. Ils devraient vraiment te faciliter la tâche. Quant à ta proposition, je suis sincèrement intéressé et j'attends avec impatience que tu me contactes.

À Jean-Christophe,

ne t'affole pas... Inutile de nous rappeler que tu as payé pour Unreal en même temps que ton abonnement, on le sait. Ton jeu arrive. Quant au Tai-Chi (partout ?)... C'est plus ou moins rapide qu'une 9 mm crachée par un Beretta 92F ?

À P. P. POSTAL

Ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre, ni enveloppe... ni rien, peuvent désormais m'écrire un e-mail à l'adresse suivante : teignard@planete.net. C'est in, Cool, Fun voire Wizz !

ceci n'est valable que si tu ne possèdes pas déjà de carte 3D de type Voodoo ; sinon, il y a de l'achat inutile dans l'air. La 3D en temps réel, c'est le calcul instantané de tous les paramètres concernant un objet que tu fais bouger. Ça commence par ses volumes, les textures appliquées, les sources lumineuses qui l'environnent, leur interaction avec le pouvoir de réfraction de l'objet, le calcul des ombres... Bref, à moins de posséder une station Silicon Graphics, il serait étonnant que tu puisses en produire de façon supportable. L'exactitude de ma réponse est inversement proportionnelle à ta capacité à la vérifier. Bienvenue dans un monde sans pitié. La prochaine fois, tu y mettras les formes... Youpla.

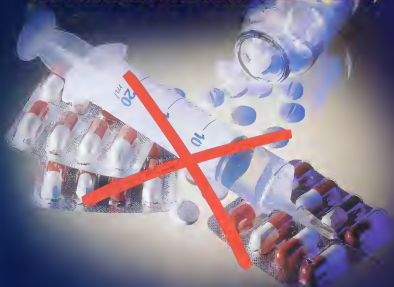
Belge clair

Salut, vieille Teigne. La raison principale qui me fait écrire ce mail (parce que pour t'écrire, faut vraiment avoir du temps à perdre... Un peu comme pendant les pages publicitaires...) est une réaction à la réponse que tu as donné à Serge dans votre magazine (excellent ma foi). De fait, prospectant aussi de mon côté à l'achat d'un nouveau PC, j'ai remarqué que le prix du processeur se ressent fortement dans le prix total. Donc, pour ce pauvre Serge qui hésitait entre un processeur 350 ou 400 MHz, tu n'as rien trouvé d'autre à répondre que le 400 sera déjà dépassé dans les deux ans. Dis donc, mon vieux, si on surviait tous ton avis, le marché du PC serait déjà dans la tombe... Quand je vois (en Belgique...) Car, hé oui, je suis Belge) que le prix du 400 est le double de celui du 333, je ne me pose pas de questions. J'achète le 333, et dans deux ans, le 400 ne sera même plus vendu. Alors, quel intérêt d'acheter le must alors qu'on en sera tous au même point plus tard ? Pour ma part, je possède un P100 depuis deux ans. Et, seulement maintenant, je commence à avoir des problèmes avec les jeux. J'aurais bien pu mettre le double du prix, à cette époque, et me retrouver avec un P233 MMX, qui est de toute façon dépassé. Alors ? N'aurais-tu pas dû lui proposer même un 333 ? Emmanuel.

Heu...

Déjà, Serge m'avait demandé un conseil pour choisir entre un P1350 et 400, point barre. Alors ta suggestion de 333, tu sais ce que tu peux en faire ? Ensuite, n'aurait-on pas eu la coche, je te rappelle que l'esprit dans lequel il montait sa configuration était plutôt « boulot-boulot » Tirer les choses hors de leur contexte est un peu facile mais si je suis ton raisonnement, j'aurais également pu lui suggérer de s'équiper avec un P100. La preuve, il fonctionne chez toi. Lequel des deux raisonnements va planter les clous du cerveau, d'après toi ? Mais voilà, l'heure est venue de vous faire une révélation. Je sais l'émancipation grise d'une coalition secrète chargée de vous faire acheter toujours le dernier modèle proposé (qu'il s'agisse de processeur, de moniteur, de carte graphique...) parce que c'est forcément le plus cher. Mes commissions, d'un montant indécent, m'ont permis de me faire des implants au crâne et aux pectoraux, pour parader sur la plage cet été. J'ai emballé comme une bête ! Hélas, mes commanditaires pensent me vivre parce qu'ils trouvent que dernièrement je me suis contenté de n'aligner que les performances des différents composants, sans vous enjoinde de vous les procurer au plus vite. Voilà, j'ai perdu un boulot super parce que je me suis permis de vous laisser votre libre arbitre. Alors, passe ton chemin et ne reviens pas le pistolet dans la plaie. Bien aimable. ■

**POUR GAGNER,
NE PRENEZ PAS N'IMPORTE QUOI,**



DOPEZ PLUTÔT VOTRE PC !

- **ACCÉLÉRATION MAXIMALE POUR LES ACCROS DE JEU :**
Accélérateur graphique 3D ultra-perfectionné : processeur 3Dfx® Voodoo™.
- **QUALITÉ D'IMAGE ÉPOUSTOUFLANTE :**
Effet spéciaux et visuels à 30 images par seconde pour des jeux encore plus proches de la réalité.
- **CARTE ÉVOLUTIVE :**
Profitez vous-même en installant 2 MAXI GAMER 3D² PCI dans votre PC !

**AVEC MAXI GAMER 3D² PCI
ATTEIGNEZ UNE VITESSE,
UNE JOUABILITÉ ET
UN RÉALISME ENCORE JAMAIS ÉGALES !**



GUILLEMOT FRANCE S.A.
BP 2 - 59214 La Gacilly Cedex

Tél. 02 99 08 81 71 - Fax 02 99 08 94 17

www.guillemot.com

MAXI GAMER 3D² PCI

Game One

On vous l'annonçait le mois dernier, et c'est désormais officiel : Game One, une chaîne satellite entièrement réservée aux jeux vidéo, existe. Depuis le 7 septembre dernier, les heureux possesseurs de Canal Satellite peuvent la découvrir sur le canal 32.

Il faut bien avouer que jusqu'ici, les émissions télévisées dédiées aux jeux vidéo n'avaient pas toujours convaincu le public, que cela soit les passionnés ou les curieux. Soit le traitement était inadapté (trop jeune, trop technique...), soit le présentateur n'arrivait pas à fidéliser le spectateur, soit les heures de passage étaient carrément débiles. Canal+ avait fait



un premier essai avec C: et Cyberflash mais Game One, avec une ambition et des moyens plus importants, va beaucoup plus loin. À l'origine du projet, on retrouve Canal+ (ça n'étonnera personne) mais aussi Infogrames, qui est devenu en dix ans le leader des éditeurs de jeux européens.

Késako Game One ?

Pour pouvoir vous présenter toute l'actualité du jeu vidéo, la chaîne architecturée autour de six émissions majeures tournera 24 heures sur 24. Elle s'adressera plutôt aux jeunes équipés d'une console ou d'un PC (donc aux joueurs) mais elle proposera également des émissions plus grand public. Toutes les heures, vous aurez le droit à de courts flashes d'information résumant l'actualité, les sorties, les rumeurs, les alliances, etc. Mais ces flashes ne sont que des compléments au véritable journal télévisé présenté par Ness ! Plusieurs émissions constitueront le cœur de la chaîne : Game Play (proposant des previews, des tests, des solutions et des astuces de jeu), Focus (une émission thématique variée), le Top mensuel, Level One (une émission hebdomadaire qui vous fera découvrir le premier niveau de l'un des jeux en vogue), Warpzone (qui élargira le sujet en présentant les liens entre le jeu vidéo et d'autres domaines comme les livres, le cinéma, le sport). Enfin Game One introduit un nouveau concept, celui du « clip de jeu ». Ce sont des séquences de 3 à 4 minutes, montées sur diverses musiques avec des images issues des produits les plus récents, qui passeront tout au long de la journée. De 7 h 00 à 8 h 30 du matin, ces clips seront plutôt destinés aux enfants, en fin d'après-midi aux adolescents et à tous en soirée (et la nuit,



à un public averti ?). Pour aller encore plus loin, la chaîne proposera régulièrement des journées à thème, des interviews, des visites de studios de développement, la couverture de salon de jeux vidéo, des concours, des animations en images de synthèse... Bref, que du tout bon !

Kifaikoi ?

Avec plus d'une trentaine de personnes à plein temps pour commencer, dont une vingtaine pour la production même, l'équipe ne devrait pas trop chômer, surtout avec l'approche de Noël. Voici un rapide trombinoscope pour vous familiariser avec les présentateurs. Tout d'abord, le charme avec Ness qui a déjà présenté de nombreuses émissions destinées aux jeunes (Televisator 2 sur Antenne 2, Manga Zone, Plein d'Épices pour MCM, Exclusif sur TF1). Elle s'occupera des News et du Top France. Marc, un vieux de la vieille qui a déjà travaillé sur Microkids (France 3), Cyberflash (Canal +), C+, présente quant à lui Level One et s'occupe de la partie tests. Parmi les autres membres de l'équipe, on retrouve Patrick Giordano à la direction des programmes, Nathalie Coste Cerdan à la direction générale et Gilles Lioret en tant que président. Le lancement s'est déroulé le 7 septembre dernier sur le salon de l'É.C.T.S. et pour ceux qui n'ont pas Canal Satellite, rassurez-vous, nous reparlerons régulièrement de Game One. ■

Didier Latil

Adresse Internet : www.gameone.net.



News



Comment recevoir Game One ?

En France, il faut être abonné au bouquet de base de Canal Satellite, soit un coût d'environ 98 F./mois, plus la location du terminal numérique DVB

En plus, il faut bien sûr une antenne satellite positionnée sur Astra (env. 500 F.) et l'installer (env. 800 F., si vous n'y connaissez rien !)

ou être câblé Numéricable (une cinquantaine de villes). Très vite, il se pourrait que d'autres fournisseurs de services câblés (Lyonnaise des Eaux, France Télécom, RCF, etc.) soient concernés. Game One touche l'ensemble du continent européen (Benelux et Suisse compris). Fin 98, ce seront donc

1,3 million de foyers touchés (+ 1,7 million pour le reste de l'Europe).

• L'E.C.T.S. de Londres...

C'est à cette période de l'année où nous pouvons désormais véritablement faire le point sur plusieurs choses importantes. Notre foie est-il capable de résister aussi bien que les années précédentes ? Est-ce que le petit resto indien dont on nous parle tant avait vraiment le déplacement ? Est-ce que R. Carotte va encore réussir à s'incruster dans une soirée ? Va-t-on encore rester bloqué dans le tunnel sous la Manche et, accessoirement, leske c'est-y là comme nouveau produit par rapport à l'E3 ? Cette dernière question qui, j'en suis persuadé, attire la plus votre curiosité a risqué cette année de tourner vraiment court. Pourquoi ? Et bien simplement parce que certaines «Majors» (comprenez les gros éditeurs) ont calmement déserté le salon. Les raisons en sont simples, un stand à l'E.C.T.S., ça coûte très cher quand on est gros. Et surtout, les professionnels du milieu ont eu la possibilité de se rencontrer et de découvrir la quasi totalité des produits existants quatre mois auparavant. Il y a encore quelques années, un jeu se développait en une dizaine de mois. Il en faut aujourd'hui le double au bas mot, inutile donc de présumer qu'en quatre mois les choses ne changent pas beaucoup.

On se retrouve donc d'un côté avec un E3 américain trop court (quasi-impossibilité de tout voir en trois jours) et de l'autre un salon sur lequel on a déjà presque tout vu. Il serait peut-être temps de penser à organiser un rendez-vous unique, annuel et qui s'étalerait sur une période plus importante.

Messieurs les éditeurs, c'est vous qui faites la loi en ce domaine, alors faites bouger les choses.

Olivier Canou

P.S. En plus, ça me fait vraiment mal d'aller dans un pays dont le nom est la queue principale est Waterloo Station. Si le mois prochain, on se rabattrait la gare du Nord «Gare de Hastings» nous n'en aurons plus besoin.

Pour se distraire un peu, les pompiers, les ambulanciers, les gendarmes et les dépanneurs pourront bientôt vivre leur métier sur PC grâce à **Emergency** (chez Ubi Soft), une simulation d'assistance à personne en danger ! But du jeu (ça change un peu) : sauver des vies humaines. En gros, c'est le genre de jeu qui pourrait être fourni avec chaque quake-like. La simulation semble assez complète puisqu'il faudra gérer les situations de crise du début à la fin : éteindre des incendies, apporter les premiers soins aux blessés, les évacuer en ambulance, interrompre le trafic routier, enlever les épaves, etc. Graphiquement le jeu est mignon, mais sans plus. Si l'idée de porter secours aux innocents est assez originale (récemment, StarCopter s'en approchait un peu), on peut légitimement se demander si l'intérêt sera présent tout au long du jeu. Soit des blessures et extinction des feux en novembre. ■



Sim'urgence



C'est pas lui, c'est l'autre

Dans le genre de la gaffe du mois, le site Web de news **Adrenaline Vault** a récemment pris une sérieuse option pour la palme d'or, avec fin août l'annonce un poil hâtive de la mort de **John Romero** (créateur de Doom), frappé d'une balle dans la tête. En fait il s'agissait juste d'un homonyme, et ce petit génio de Romero s'est amusé à faire circuler une photo de lui sur une table d'autopsie, avec un joli trou de balle dans la tête... Il faut dire qu'il avait des complices, la police américaine et un magazine américain du nom de Texas Monthly Magazine étant aussi en partie à l'origine de la confusion, laquelle s'est d'ailleurs étendue jusqu'aux bureaux de Ion Storm pendant un court moment ! ■

de riches

Parfois, il arrive que l'irrésistible envie de conduire une Dodge Viper, une Aston Martin, une Mustang ou même une Pontiac étreigne le joueur. Il se tourne alors aussitôt vers **Need for Speed**, **Test Drive 5** (le cinquième opus, prévu pour novembre, nous proposera 18 circuits situés autour du monde, deux modes de conduite (Arcade et Simulation) et surtout, un mode poursuite comme dans... **Need for Speed 3** !

DABOU ZOG ZOG ?

Ogres à deux têtes, nécromanciens et paladins en tout genre, voici une bonne nouvelle : en attendant **Warcraft 3** (héhé), **Warcraft 2 Platinum** proposera deux nouvelles campagnes (Orc et humaine) pour l'incroyable jeu de stratégie en temps réel de Blizzard, encore beaucoup joué sur le Net. Justement, cette nouvelle édition permettra de s'affronter via **Battle.net**. Désormais, un système de points et de classement mondial devrait enfin désigner (comme pour **Starcraft**) le meilleur joueur de la semaine. ■



de Electronics Arts. ■

ANNIVERSAIRE

On vient de loin pour en profiter.



PC CIBOX PROCESSEUR CELERON 300 MHz

Le PC évolutif au meilleur prix pour toute la famille :

- Passance et rapidité grâce à la dernière technologie Intel Celeron™
- Écran 15 pouces pour un meilleur confort
- Carte vidéo AGP pour des graphismes plus rapides et précis
- Logiciel Works 4.0 pour le travail bureautique
- Les jeux Red Line Racer, G-Police et Jack Jazz Rabbit 2, 3 hits récents pour les loisirs

- Processeur Intel Celeron™ 300 MHz (évolutif jusqu'au processeur Pentium® 3.000 MHz)
- Mémoire 64 Mo SDRAM
- Disque dur 2 Go • Vidéo 4 Mo AGP 2x • Carte 15 pouces
- CD ROM 24x • Son 16 bits
- Garantie 1 an par enlèvement, à domicile. Réf. C-5267 Ex Cibus
- 89721(PC) • 89722 (écran 15")



LOGICIELS FOURNIS

- **TRAVAIL** : Works 4.0 (logiciel intégré incluant traitement de texte, tableur, base de données et logiciel de dessin)
- **Panda** : antivirus • **JELIX** : AGP • **Red Line Racer** • **G-Police**
- **Jack Jazz Rabbit 2** : Windows 98 avec CD matériel et logiciels

Prix emporté
valable jusqu'au 19/10/98
Photo non contractuelle

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère

Liste et horaires des magasins
Internet : www.conforama.fr
Marseille : 3615 CONFO (1 201 la ville)
Service Vocal : 06 30 68 05 15 (201 la ville)

Godzilla interactif



Il n'est malheureusement pas pour tout de suite (février ?) mais il est déjà très enthousiasmant : **Slave Zero** mettra effectivement le joueur aux commandes d'un géant de quinze mètres, obligé de livrer des combats en pleine ville ! Un scénario assez proche de celui de *King Kong* ou de *Godzilla* avec cependant une nuance : le but du jeu ne sera pas de tout ravager mais de dézinguer vaisseaux spatiaux et robots ennemis. Cependant, les véhicules et les passants pourront être épouvantablement piétnés, voire envoyés sur les adversaires ou contre des murs ! Les gars de chez **Accalade** nous assurent un environnement totalement interactif : par exemple, il sera possible d'escalader les *buildings*, les ponts ou les maisons, voire de les ratiboiser ! Le moteur 3D semble tellement performant que l'on pourra évoluer dans de gigantesques villes très animées. Le mode Multijoueur devrait être particulièrement amusant, un serveur Internet lui sera même dédié. ■

À fond les boudons

Ceux qui ont fait partie des douze personnes à avoir aimé **Test Drive Off Road** peuvent se réjouir : **Accalade** nous prépare une suite qui pourrait (éventuellement) surpasser le premier opus. On pourra donc y conduire une dizaine de voitures dans six environnements différents. De nombreux obstacles (flaques de boue, d'eau, etc.) et des Intempéries carseront des circuits dont, visiblement, on aura du mal à s'écarter, mais qui seront extrêmement longs (vingt minutes en moyenne). Il serait exagéré de dire que nous avons été séduits par la version bêta présentée... La sortie n'est plus qu'en novembre, ce qui laisse le temps au jeu de s'affiner ! ■



Accalade de rues

Accalade nous dresse encore une peinture peu réjouissante du futur avec *Redline*, prévu pour décembre. Après un cataclysme épouvantable, des bandes rivales s'entre-tuent à bord de véhicules suréquipés dans les ruines encore fumantes de villes dévastées. Le joueur devra donc devenir chef de son gang en accomplissant le mieux possible les missions qui lui seront confiées. À pied ou à bord de voitures dévastatrices (une dizaine), il faudra s'infiltrer et flinguer à tout-va. Tout en 3D et temps réel, *Redline* reprend un peu le principe de *Terminator Future Shock* avec les possibilités techniques d'aujourd'hui et une approche peut-être plus tactique.



UNREAL TOURNE AU SAUVAGE

53 et Epic MegaGames ont annoncé la sortie d'une nouvelle version de *Unreal* spécialement optimisée pour le nouveau chip graphique de 53, le **Savage 3D**. Par rapport à la version classique, on nous promet des graphismes en couleur 24 bits, ceci jusqu'en très haute résolution. Mais aussi d'excellents résultats au niveau de la vitesse d'affichage, due en grande partie au nouveau système de compression de textures du **Savage 3D** et de son support de l'AGP. Il reste à savoir comment cette version sera distribuée, sous forme de bundle ou de patch. ■



• **Micro Application** : sortira en avril prochain chez **Guides Press** et sera disponible sur les plateformes PC, Macintosh et Amiga.

• **Travail** : prévu pour 53 et les plateformes Amiga, PC et Macintosh.

• **Système** : prévu pour 53 et les plateformes Amiga, PC et Macintosh.

• **AMU** : prévu pour 53 et les plateformes Amiga, PC et Macintosh.

• **Micro Application** : sortira en avril prochain chez **Guides Press** et sera disponible sur les plateformes PC, Macintosh et Amiga.

• **Travail** : prévu pour 53 et les plateformes Amiga, PC et Macintosh.

• **Système** : prévu pour 53 et les plateformes Amiga, PC et Macintosh.

• **AMU** : prévu pour 53 et les plateformes Amiga, PC et Macintosh.

• **Micro Application** : sortira en avril prochain chez **Guides Press** et sera disponible sur les plateformes PC, Macintosh et Amiga.

• **Travail** : prévu pour 53 et les plateformes Amiga, PC et Macintosh.

MAXI GAMER

Mais GAMES MICEVIS, de GUILLEMOT, EST AUJOURD'HUI
la seule carte graphique 2D/3D à offrir à la fois:

- Une qualité inégalée en 2D**
Même en Vidéo Jockey™ 50 / 60i, 128-bits, couleurs de 10 bits et 100% du champ, le PS3™ est au premier rang.
- Des performances 3D sans compromis pour les jeux**
Même en Vidéo Jockey™ 50 / 60i, le PS3™ est au premier rang. Même en Vidéo Jockey™ 50 / 60i, le PS3™ est au premier rang.

Avec **Matix Games Pleurox**, propulsez véritablement vos jeux 3D,
dynamisez vos applications Windows® et votre WEB.



MON FUSIL EST DEVENU MON MEILLEUR AMI.

J'AI DEPLOYE MES TROUPES SUR LA CARTE TRANSPARENTE.

JE SAIS OU SONT LES CENTRALES ENERGETIQUES.

“QUELQU'UN PEUT-IL POURQUOI JE SUIS

J'AI DES MYRIADES DE TANKS.

BMS 50%
R 00000000 66%

JE CONNAIS LES SECTEURS TRANQUILLES.

AMR 11
AMR 00000000 50%



SideWinder
Compatible
DirectX 5.0 and DirectX 6.0

TERRATOOLS
Computer Graphics Solutions

Espece de tête de lard, si tu meurs, c'est que t'as pas suffisamment mouillé ta chemise. Dans l'Urban Assault, si tu veux sauver la terre, faut l'attendre à une promenade de santé. Tu devras te téléporter dans l'un des 15 féroces véhicules mis à ta disposition et te mesurer à l'ennemi en le regardant.

Microsoft
Jusqu'où irez-vous?

JE ME SUIS TELEPORTE DANS UN JET.

J'AI CONDUIT MA JEEP COMME UN FONDU.

ME DIRE ENCORE MORT ?"

JE ME DEFENS COMME UN LIÉU VIVANT.

JE SUIS LE MAÎTRE INCONTESTÉ DES AIRS.

J'AI DESCENDU EN FLAMMES UN BIPLAN TAERKAST.

URBAN ASSAULT™

ne me le lâche des yeux. Tout ça en mettant au point la stratégie globale pour gagner la guerre.
t. Tu vas gérer des ressources, créer des bâtiments et de nouvelles unités, upgrader des technologies
5. Mettre tes unités sur le champ de bataille. D'accord, passer des années à étudier l'art de
de la guerre, ça peut aider. Mais pour gagner, t'as plutôt intérêt à sulfater tout ce qui bouge.



Guide du Terran

Simon & Schuster Macmillan continuent leur nouvelle collection de bouquins de solutions pour jeux PC. Cette fois-ci S. & S.M. s'attaquent au dernier hit de Blizzard, et proposent le **Guide Non-Officiel de StarCraft**. En format poche, il se découpe tout naturellement en trois parties, chacune abordant une des trois races. En résumé, pour chacune d'elles, vous avez droit à un rappel succinct de tous les bâtiments et unités, ainsi que les meilleures stratégies à adopter pour réussir toutes les missions. Sans être transcendant, les débutants y trouveront probablement des petits conseils qui pourraient justifier les 60 F. environ du bouquin, surtout s'ils n'arrivent pas à finir le jeu ! ■

• On en a vraiment marre... Marre de la frilosité des éditeurs qui refusent de développer autre chose que des suites... Marre que des petits développeurs pleins d'idées n'aient pas les moyens de bosser... À force de nous pondre des suites qui tiennent plus de la mise à jour, les joueurs vont finir par s'apercevoir qu'on se moque d'eux : les jeux, c'est pas des applications bureautiques, tabernacle ! Il n'y a plus de genre désormais, il y a des genre-Mix ! On copie le voisin, on investit dans des principes de jeux sûrs et surtout, on évite comme la peste les concepts révolutionnaires, ça peut être dangereux. Sans parler de l'avènement des cartes 3D qui nous refait le coup de la vidéo : sous prétexte d'être à la pointe de la technologie, les softs sont creux et oublient d'être originaux. Mais quelle importance, puisqu'ils sont beaux ! Ah mais vous le dis, y'en a plein de dos des clones et des suites... c'est bien simple, on devrait refuser de tester les jeux suivis de chiffres ! ●

Luc Santiago Rodriguez

Histoire de trou de balle...



Les hackers sont des héros, c'est bien connu. En tout cas, c'est le point de vue d'un petit groupe obscur de programmeurs se faisant appeler « Cult of the Dead Cow », ou CDC pour faire court. En effet, ils ont récemment développé un « cheval de Troie » très sophistiqué, **Back Orifice**, capable de prendre à distance le contrôle de n'importe quel ordinateur fonctionnant sous Windows 95/98. Enfin, une fois que la victime a fait l'erreur d'installer le programme chez lui, la machine, Rigolez, mais un petit malin peut très bien vous refiler le client en le plaçant dans un fichier exécutable, comme un patch ou une démo. Les possibilités de Back Orifice sont assez effrayantes, puisqu'en outre le programme serveur peut se connecter sur votre machine via le Net, faire joujou avec le contenu de votre disque dur, révéler vos mots de passe, farfouiller dans votre base de registres, et lancer ou stopper des applications. Le plus comique dans l'histoire, c'est que CDC prétend tirer parti de fonctions, certes discrètes, mais déjà présentes de base dans Windows 95/98. Qui manipule qui, ça fait réfléchir... ■

VIEUX MOTARD QUE JAMAIS

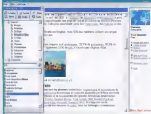
Il n'y a aucune honte à piloter une 125 cm³, voire une 250, et encore moins une 500. Ça tombe bien, Infogrames nous proposera en novembre Grand Prix 500, une simulation de moto où l'on conduira uniquement de petites cylindres (de course..., donc des bolides). On nous promet un moteur 3D exceptionnel et les quinze circuits du championnat 1997. Après avoir un peu vu tourner une version de démonstration, on a du mal à être aussi enthousiaste que les développeurs... ■



Star Wars: Police Blues

En ce moment, un petit court-métrage d'une dizaine de minutes, réalisé par une centaine d'amateurs américains circule sur le Net. L'idée est de suivre une équipe de Stormtroopers, particulièrement débiles, dans une suite d'interventions vaines. On les voit donc salement molester deux pauvres petits Jawas, avant de commettre une bavure, séparer l'onicle et la tante de Luke en pleine dispute conjugale et se livrer à des témoignages pitoyables ! C'est rigolo, très bien réalisé (costumes et décors) et ça n'a coûté que 1 200 dollars ! Lucas a, paraît-il, beaucoup apprécié. **Troops** (c'est son nom) est téléchargeable sur www.theforce.net (70 Mo), mais sera surtout présent sur le CD-ROM du prochain numéro du magazine Micro Dingo (N°3). ■

Tout savoir pour presque rien



Micro Application
s'apprête, comme chaque année, à sortir sa nouvelle édition de son encyclopédie, appelée sans surprise **Mon Encyclopédie 1999**. Comme de coutume on pourrait vous donner plein de chiffres, parler des dizaines

de milliers d'articles, des centaines de milliers de liens hypertextes, des milliers de photos et icones, des dizaines de vidéos, etc. Nan, je sais pas là, ça commence, ça sent l'overdose... Bref après s'être baladé de lien en lien, on garde l'impression d'une présentation assez austère, et on aurait aussi apprécié de pouvoir bouger la boîte de dialogue de l'interface de recherche, qui a le mauvais goût de rognier sur la fenêtre centrale. Malgré tout, pour près de 200 F, et 150 F environ pour ceux qui avaient déjà acheté l'édition de 98, vous disposez d'un outil très puissant et fort en données multimédia, à tel point que cette année il s'écrit sur deux CD. En bonus, on peut noter une éphéméride et près de 50 nouvelles vidéos, des liens Internet, et la possibilité de mettre les articles à jour tous les mois en passant par le site www.microupp.com. ■

Danse classique

Ubi Soft étoffe à nouveau sa collection classique avec deux titres maison, et non des moindres ! D'un côté on trouve **Pod Gold**, la version la plus aboutie de POD, comprenant le Game Service pour le Multijoueur via Internet, des dizaines de circuits et un nombre non moins impressionnant de voitures différentes à piloter. Pour environ 150 F, ce soft est à ne pas rater ! De l'autre, ceux qui hésitaient encore à faire le plongeon pourront s'immerger dans **Sub Culture** pour le prix dérisoire de 100 F environ. Les deux produits, malgré leur âge, sont tous deux optimisés pour cartes 3Dfx et offrent une réalisation qui n'a pas trop à rougir face à la concurrence actuelle ! ■

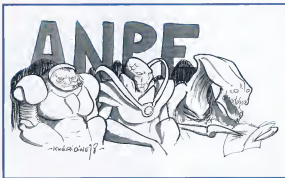


Vous n'en avez pas maître de Lara Croft ? Parce que moi si ! Attention, je ne parle pas de Lara dans son rôle d'héroïne de jeu vidéo, mais plutôt dans celui d'actrice ou de vendeuse de produits dérivés. J'en ai pas tant que dimanche soir, je m'approprie tranquillement à regarder Urgences avec des amis, quand elle est apparue dans mon poste de télévision (enfin ce n'était pas le mien mais là n'est pas le sujet). Et oui, parce que mademoiselle fait de la publicité maintenant. Mais où va-t-elle s'arrêter ? Ou plutôt, où va-t-elle aller jusqu'à la prochaine fois ? Sur un panneau publicitaire pour de la lessive ? Sur l'enseigne d'une gamme de restaurants ? Sur un nouveau modèle de véhicules de nettoyage de la voirie ? Dans mon lit (ah, là je crois que je peux toujours rêver) ? (Ndlr : c'est sûr, là tu te fais du mal !) Toujours est-il que Lara Croft, j'en entends parler toute la journée au boulot et que je dois me la cultiver quand j'en sors ! Espérons au moins qu'elle servira à démocratiser le monde du jeu vidéo aux yeux du grand public.

Sébastien Tasserrie

VERS DE GUERRE

Worms 2, le génial jeu d'arcade/stratégie de Team 17 nous revient sous sa forme **Wormageddon**. Si le principe de jeu s'inspire très largement de Worms 2, l'équipe a rajouté de nombreuses options qui faisaient un peu défaut à la deuxième mouture de ce génocide d'antéennes. Vous aurez droit tout d'abord à de nouvelles armes comme le mouton aquatique, le bombardement de mines, le tremblement de terre, et de nouveaux bonus (dommages doublés, invisibilité, pluie de carottes, etc.). Vous aurez aussi de nouveaux décors, de nouveaux scénarios (plus de 30), quelques nouvelles animations, des bruitages et surtout une meilleure jouabilité via le Net. Avec un système du style IRC, il sera en effet possible de jouer gratuitement et de transformer votre PC en serveur, pour des parties explosives sur le Wormnet. À noter aussi qu'il sera possible d'y jouer en 1 024 x 768, pour une meilleure vue d'ensemble et que de nombreux nouveaux modes de jeux seront inclus. ■



Un grand élan... ludique !

C'est avec la plus grande peine que nous vous faisons parvenir cette nouvelle : d'après le Journal américain PC Data, **Deer Hunter** (simulateur de chasse) a récemment dépassé Starcraft au top ten des ventes américaines. C'est compréhensible, finalement... La rédaction de Gen4 a visiblement failli dans sa mission d'aviser le lecteur sur la qualité exceptionnelle du moteur 3D de Deer Hunter,

sa jouabilité à la limite de l'extase orgasmique, et l'humour omniprésent dans un scénario somme toute d'une originalité indécente. Et j'ose à peine aborder le sujet de ses options Multijoueur avancées, ou je sens que je vais en mettre partout ! Ouais, bon, voilà voilà. Un bon p'tit calment, et je sens que je vais retourner me coucher, moi... ■

QUAND Y'EN A PLUS, Y'EN A ENCORE !

Bon d'accord, on vous rebat les oreilles (et les yeux !) avec Trepasser depuis un sacré bout de temps. Mais voilà, à chaque fois que l'on reçoit des screenshots de ce jeu, on ne peut s'empêcher

de vous les montrer. Pour ceux qui ne suivent pas, rappelons tout de même que Trepasser est un jeu d'action/aventure vous plongeant dans le monde de Jurassic Park. Des graphismes superbes et un moteur physique révolutionnaire caractérisent ce jeu de DreamWorks Interactive qui sortira peut-être un jour... ■



Wimblows 98, édité par **Microsoft**, est une parodie de la dernière version du célèbre système d'exploitation. Et oui, c'est maintenant devenu une coutume, lorsqu'on ne sait pas quoi faire, dire ou écrire, s'acharner sur ce pauvre Billou ! Faisant abstraction du fait que ce principe n'a aucune royalauté, je lance l'application et là, un message m'annonce que le logiciel fonctionne mieux en 256 couleurs ! Très drôle... Seulement, ce n'était pas une blague ! Bref, ce logiciel vous proposera des petits jeux plus stupides les uns que les autres, (Wimblows Explorateur, Monobillou, Pnubill, etc.), un billongitchu (principe du Yamagatchi adapté à Bill Gates), de mauvaises parodies (en vidéo) et plein d'autres choses ridicules. D'ailleurs, puisque nous parlons de ridicule, notons la présence de deux « neuneus », Meg et Gribinab, qui vous accompagnent en vidéo tout au long de l'application. Je ne sais pas si c'est parce que je suis éternué ou insensible à ce genre d'humour mais là quand même trouvé ça... pathétique ! ■



Microids veut d'acquiescer le droit de distribuer en Europe trois des jeux de Monolith. Parmi ces derniers, on trouve **Shogo MAD** (un jeu d'action en 3D auparavant surnommé *Riot*) et *Rage of Mages* (voir preview). Mais c'est surtout *Get Medieval*, sorti aux États-Unis, qui nous a fait venir les larmes aux yeux avec un produit rappelant furieusement Gauntlet. De un à quatre joueurs dirigeant dans le même donjon (comportant une



RING





Pour les néophytes (et les Français), je précise que E.S.P.N. est le premier média sportif aux États-Unis. Plus de 70 % de la population américaine a accès à cette chaîne du câble et à ses produits dérivés. Cette dernière est d'ailleurs si populaire qu'elle a développé son propre réseau d'information allant de la simple émission de radio aux sites Internet en passant par des magazines spor-



Aux États-Unis, E.S.P.N. est avant tout la première source d'information sportive américaine. Mais c'est également un groupe appartenant à la Walt Disney Company. Il n'en fallait pas plus pour qu'une gamme de jeux vidéo naisse. Petit aperçu des premiers titres...



tifs. Bref, la notoriété de E.S.P.N. est si grande que la compagnie a même « lancé » de nouveaux sports. Cette chaîne organise aussi une compétition : les X-Games, fenêtre ouverte sur les sports en vogue tels que le skateboard, le BMX, le roller blade, le snowboard, etc. Avec ce terrain propice aux jeux vidéo (et de sport en particulier), E.S.P.N. ne pouvait louper l'occasion de se développer. Ils ont donc accordé leur licence exclusive au niveau international à Radical Entertainment pour développer une gamme de soft.

Les employés de Radical Entertainment travaillent sur deux sites : San Francisco et Vancouver. Soixante-deux personnes sont basées en Californie, afin de développer essentiellement le côté marketing, et

La chaîne du sport...

E.S.P.N.



236 autres se trouvent à Vancouver. Je précise, à cette occasion, que c'est aussi à Vancouver que Electronic Arts Sports développe la majorité de ses licences sportives depuis des années. Tout ça pour souligner que les personnes en charge des studios de développement Radical viennent pratiquement tous de EA et possèdent donc une solide expérience. Grâce en septembre 91, Radical a déjà créé une trentaine de titres dont NHL Powerplay, Terminator et Independence Day. Radical a également mis au point deux technologies intéressantes pour les jeux de sport : « Pure 3D » et « H-Spline ». La première sert à produire des environnements réalistes avec une grande facilité. La seconde permet, quant à elle, d'afficher des personnages avec plusieurs degrés de détail. Ainsi, il est possible d'avoir plus de joueurs en simultané à l'écran. C'est en grande partie pour cela que Disney et E.S.P.N. se sont lancés avec Radical. Résultat des courses : la gamme E.S.P.N. Digital Games verra le jour durant ces fêtes...

Show Must Go On

L'un des premiers titres à sortir est X-Games Pro Boards. Pour ce jeu, les concepteurs ont tout simplement décidé de modéliser une montagne dans son intégralité. Ainsi vous pourrez choisir vos pistes, créer vos propres parcours et vous ne serez plus restreint à « rider » dans un couloir étroit. Vous pourrez enfin goûter à la véritable liberté du snowboarder ! C'est aussi à vous de chercher les coins les plus sympas pour réaliser vos acrobaties aériennes. Je vous ras-



Interview de Terje Kaakonsen... Le Jordan du snowboard !



L'illustre snowboarder norvégien, Terje Kaakonsen, glisse sur les poudreuses du monde entier depuis l'âge de 13 ans.

À 23 ans, il compte à son actif cinq titres de champion du monde. Logique oblige, il vient de faire sa première apparition dans un jeu vidéo...

Gen4 : Comment l'es-tu retrouvé dans X-Games Pro Boards ?

Terje Kaakonsen : Je suis un vieil ami de Lisa Hudson (la chef de produit de X-Games Pro Boards). Elle faisait partie de l'industrie du snowboard avant de bosser à Radical. Lorsqu'elle m'a demandé ce petit service, je lui ai tout simplement dit oui.

Comment as-tu participé au développement du jeu ?

T. H. : Peter Line, un autre surfer, a énormément contribué au niveau jouabilité. J'ai essayé tant bien que mal de donner des conseils axés autour du réalisme. Je voulais donner une sensation réaliste aux atterrissages et au contrôle de la planche. J'ai aussi approuvé ma tenue vestimentaire. Cela dit, j'aurai aimé avoir plus de temps pour participer au jeu...

On nous a parlé de mouvements « Kaakonsen » dans Pro Boards. Qu'en est-il ?

T. H. : Il s'agit en fait de mouvements complètement délirants que nous n'avons malheureusement pas encore eu l'occasion de réaliser dans la réalité. C'est une touche de fantaisie même pour nous les pros...

Qu'est-ce qui fait de Pro Boards le meilleur jeu de snowboard ?

T. H. : En ce qui me concerne, c'est le nombre d'acrobaties. Elles sont variées et le style est bien peaufiné grâce au travail de Peter Line. On peut aussi choisir son propre parcours sur certains niveaux. La texture du terrain a aussi une bonne gueule.

Que penses-tu du support de E.S.P.N. ?

T. H. : C'est relativement cool car on peut enfin voir le snow à la télé. Je n'ai pas encore eu l'occasion de participer aux X-Games. Peut-être un jour...



vements. C'est assez impressionnant ! Comme tout le monde le sait, on n'est pas un vrai snowboarder si on n'écoute pas de la musique cool. Radical s'est donc adressé à Foo Fighters, Lunatic Calm, Epitaph's NOFX, Rancid et une flopée d'autres groupes complètement dérangés du cerveau pour la bande originale du jeu. Pro Boarders vous permettra aussi de participer à la compétition des X-Games qui se déroule dans quatre catégories différentes : le Half-pipe, le Slalom, Boarder X et les Grands sauts. C'est de la folie, Radical n'a rien laissé au hasard puisqu'ils se sont même assurés la présentation de toutes les planches disponibles en 99. Bref, X-Games Pro Boarders s'annonce comme le must en matière de jeu de snowboard...

La chaîne du sport

En ce qui concerne, les autres titres de la gamme E.S.P.N. Digital Games, Radical travaille aussi sur NBA Tonight et National Hockey Night. Ces deux jeux ont repris le style inhérent aux retransmissions de E.S.P.N. Radical a même poussé le vice en utilisant les mêmes caméras que celles des véritables diffusions. Les commentateurs de E.S.P.N. sont aussi présents au bataillon. De plus, NBA Tonight et National Hockey ont obtenu les licences officielles de la NBA et de la NHL. Ainsi, vous avez le loisir de jouer avec les véritables joueurs et équipes. Bref, les deux titres ne seront pas à négliger lors des fêtes. Pour conclure, E.S.P.N. Digital Arts semble prendre un bon départ. Les titres sont bien ficelés et réussissent même à innover sur plusieurs plans. Maintenant que nous sommes champions du monde, nous n'attendons plus qu'un jeu de foot...

Tommy Francois

► sure, vous avez aussi accès à des « half-pipe » et à d'autres pistes. Pro Boarders est aussi le premier jeu de snowboard qui vous permettra de jouer avec huit véritables professionnels comme Tina Basich, Peter Line, Todd Richards, Shannon Dunn, Daniel Franck, Morgan Lafonte, Jamie Lynn et le fameux Terje Haakonsen.

Champion du Monde !

Afin de peaufiner leur bébé, les animateurs de Pro Boarders ont travaillé spécialement avec chacun des snowboarders pour insérer des « signature moves ». Il s'agit d'acrobaties propres aux professionnels surnommés. Tous les personnages sont donc différents. Les programmeurs ont aussi mis au point un système de contrôle qui permet de réaliser plus de 2013 mou-



À table !



Nouveaux Jeux.
Tests. News. Tips.
Level One.
Top 10.
Clips de Jeux.
Warp Zone.
Consoles.
PC & Mac.
Action. Aventure.
Bastron. Simulation.
Arcade.
Stratégie.
Musique comprise.
www.gameone.net

GAME ONE . LA CHAÎNE TÉLÉ DES JEUX VIDÉO.

EN EXCLUSIVITÉ SUR

CANAL SATELLITE

ET SUR LES MEILLEURS RÉSEAUX CABLÉS

Le 10 des repondeurs sur 3615 CANALSAT (1.29 F la minute) ou sur www.canalsatellite.fr



La première. À tous les niveaux.

La démonstration sera à votre disposition pendant ces journées exceptionnelles.

LES RENDEZ-VOUS MICROMANIA

FUN
RADIO

EN F1 TENA-LIT
AVEC FUN RADIO

Des démonstrations* chaque mercredi et chaque samedi des meilleurs jeux à venir dans tous les Micromania

Ne ratez pas
ces rendez-vous

priviliés qui
vous permettront

de découvrir,
tous les coups,

toutes les techniques
et toutes les astuces

des meilleurs jeux
à venir.



La grande
référence de la simulation de rally : 6 pays, 48 étapes, 12 voitures de
rally, gestion des pneus, réglages techniques et réparations,
différents parcours, circuits multiples, 5 voix différentes, ralentis des
courses... L'intégrale de la simulation !!



amplément dans ce nouveau jeu
d'aventure. Incarnez un agent commercial d'
Royaume des Morts qui n'aspire qu'à une seule chose :
le repos éternel en mettant fin à la corruption.

L'humour est



WOOD

Le thème
l'ambiance présente de X-Files dans un jeu d'aventure
imaginé par Chris Carter et Frank Spotnitz eux-mêmes. Le
jeu comporte 7 CD-rom de contenu et dizaines de lieux
différents et les 15 fins dignes.

NOUVEAU SERVICE

Micromania reprend* vos anciens jeux
PlayStation & Nintendo 64

avec un
à la carte

son affichées chaque semaine dans votre Micromania !





Si cela continue comme ça, on verra bientôt arriver « G.I.G.N. Interactif »... Ce mois-ci, Swat 2 exploite le même thème que Rainbow Six, mais il faut bien reconnaître que le résultat n'est pas à la hauteur des espérances... Red Orb Entertainment, la boîte de développement de l'écrivain Tom Clancy, s'apprête donc à nous entraîner dans de vastes opérations antiterroristes aux quatre coins du globe.

Contrairement à Spec Ops, Rainbow Six proposera la gestion complète d'un groupe d'intervention en 1999, capable de résoudre les situations internationales les plus critiques : délivrance d'otages, nettoyage d'un Q.G. ennemi, exécution de gros bonnets, désamorçage de bombes, etc. On ne saurait être plus d'actualité !

De la composition de l'équipe d'intervention au matériel des hommes, en passant par le plan d'attaque et la lecture d'informations sur les objectifs,



chaque mission nécessitera une préparation très soignée. Impossible effectivement de forcer dans le tas sans réfléchir car dans Rainbow Six, même avec un gilet pare-balles, une balle suffit pour tuer un homme, et ça change tout ! Après quelques parties, on s'aperçoit même que l'on meurt souvent sans même avoir eu le temps d'identifier son meurtrier !

Opération éclair

La planification des missions sera extrêmement détaillée, mais surtout, délicate. Comme on dirigera jusqu'à quatre groupes simultanément, il sera possible d'assigner un itinéraire à chacun d'eux grâce à



Spec Ops aurait-il lancé la mode ? Les simulateurs d'opérations spéciales commencent en effet à proliférer. Après les infiltrations de Rangers, ce sont celles d'une cellule antiterroriste qu'il faudra planifier. Attention, réalisme au programme !

De toutes les couleurs

Rainbow Six



des waypoints. Quelques touches permettront de les faire avancer d'un point de passage à un autre, afin d'investir un lieu par plusieurs entrées différentes. Il sera évidemment possible de changer de point de vue, surtout lorsque des coups de feu commenceront à retentir. Globalement, les hommes seront quand même autonomes et sauront réagir seuls : une dizaine de caractéristiques détermineront leur efficacité (discretion, tir, démolition, etc.).

Comme dans la réalité, la discrétion semble absolument capitale pour effectuer correctement une mission. Pour cela, mieux vaut opter pour des fusils d'assaut silencieux, des éclaireurs aguerris et un bon plan d'attaque. L'intelligence artificielle paraît déjà extrêmement efficace : les terroristes gérés par l'ordinateur réagissent rapidement aux événements : s'ils entendent un coup de feu, ils vont voir ce qu'il se passe. Ils n'hésitent pas non plus à patrouiller ou à encercler un homme isolé. Et pour avoir perdu plusieurs membres de mon équipe, je peux affirmer qu'ils savent viser ! Détails et réalisme ont été privilégiés : par exemple, l'équipement dont on disposera sera assez complet. Des revolvers, des fusils

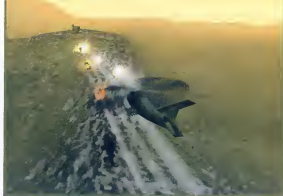
d'assaut, des mitraillettes, des fusils à pompe, des grenades, tout a été réuni pour ravir les maniaques de la gâchette. En plus, vous aurez aussi des explosifs, un détecteur de mouvement, des grenades flash et d'autres gadgets compléteront la panoplie du parfait petit agent d'intervention. Le *background* des missions et l'ambiance internationale ont, quant à eux, directement été inspirés des romans de Clancy. On pourrait craindre que cette apparente complexité destine le jeu aux stratégies aguerris. Après quelques parties, on s'aperçoit que ce ne sera probablement pas le cas. Les vues, subjective ou à la Tomb Raider, permettent de s'investir immédiatement dans l'action. Les progressions réservent de nombreuses surprises (mauvaises pour la plupart) et des sensations fortes que je n'avais pas ressenties depuis longtemps avec un jeu.

En fait, le seul gros reproche que l'on pourra peut-être faire à Rainbow Six concerne son graphisme : même si le jeu est accéléré 3D et qu'il bénéficie d'une bonne animation, les textures et les décors ne sont pour l'instant pas très impressionnants. Les personnages non plus d'ailleurs. Cependant, les développeurs semblent être parvenus à instaurer une tension dans chaque mission, ce qui contribue beaucoup à l'intérêt du jeu. Le mois prochain, nous devrions donc avoir une bonne surprise. ■

Luc-Santiago Rodriguez



Depuis quelques années, DID s'est forgé une solide réputation dans le domaine de la simulation de vol avec EF 2000, puis F-22 ADF. Pourtant auparavant, la société s'était aussi fait connaître dans le jeu d'action avec Robocop 3 Epic, ou encore le très controversé Inferno. Pour ce Noël, DID change un peu de stratégie et proposera un jeu d'action au concept pour le moins ambitieux. Dans le dernier numéro, nous n'avions pu résister au plaisir de relever le côté osé de ce nouveau jeu, Wargasm, mais il s'avère que ce nom n'est finalement pas le fruit de l'humour anglais. En fait, le terme existe bien, et est employé par les militaires américains pour décrire le point culminant d'une guerre moderne hypothétique : le moment où les belligérants sortent leurs gros missiles et décident de s'éclater un bon coup façon « atomisation ». Avec Wargasm, le jeu, DID viserait aussi à amener le joueur vers ce fameux point extatique, virtuellement en tout cas. Et une courte visite dans les locaux de



DID à Warrington, semble confirmer que le jeu devrait disposer de toutes les armes nécessaires pour toucher au but !

Moteur, action !

Dans Wargasm, l'action prime avant tout, et au niveau des contrôles, l'accent est mis sur la simplicité, ce qui n'empêche pas le jeu d'offrir beaucoup de richesse aux niveaux stratégie, tactique et action pure ! Pour placer les choses en perspective, Wargasm introduit le joueur dans un avenir pas si improbable où les conflits majeurs entre nations se règlent virtuellement via le W.W.W.W. (ou World Wide War Web). Vous incarnerez le commandant des forces armées d'une de ces nations cherchant à étendre leur hégémonie sur le monde. Au niveau stratégique, vous choisirez les territoires à conquérir en priorité, en fonction de leur niveau de résistance et des ressources que leur annexion pourra vous rapporter. Au niveau tactique, vous vous retrouvez sur une carte 2D à partir de laquelle vous pourrez commander le déplacement de vos troupes, infanterie,



Ces diables d'Anglais de chez DID ont pris l'habitude de nous étonner au fil des ans, proposant des idées novatrices de *soft* en *soft*. Pour cette fin d'année, DID ne semble pas faiblir à la tradition, avec un jeu d'action 3D particulièrement ambitieux...

Un concept explosif !

Wargasm

Éditeur : CD-ROM PC / Éditeur : DID / Sortie : décembre

véhicules de transport blindés, chars et hélicoptères. De cette carte vous pourrez aussi ordonner des attaques aériennes et planifier le ravitaillement de vos troupes, qui ne disposeront pas de munitions illimitées. Enfin, vous pourrez prendre le contrôle de n'importe laquelle de vos unités sur le terrain et profiter du formidable environnement 3D du jeu !

Une 3D de rêve !

Pour Wargasm, DID introduit un nouveau moteur graphique appelé 3-Dream, en toute simplicité ! Développé pour de multiples plates-formes, y compris le PC, la PlayStation et la Nintendo 64, ce moteur promet de nous en faire voir de toutes les couleurs dans Wargasm. Les images du jeu parlent d'elles-mêmes, quant au niveau de détail des objets. Mais le 3-Dream va encore bien au-delà des explosions et autres effets de fumée ou de fogging. Avant de partir en mission, vous aurez tout intérêt à vérifier la météo car le temps, en plus d'offrir des effets visuels impressionnants, aura aussi une influence sur la jouabilité. D'un autre côté, le terrain est représenté à un niveau de détail très poussé, basé sur des données satellite réelles, puis compressées à 90% pour tenir sur le commun des CD-ROM. Avec ce système,



DID peut virtuellement représenter toutes les parties du monde, même si quelques zones précises seulement sont incluses dans le jeu !

Champ de bataille virtuel

Beaucoup d'éditeurs ont abordé le concept d'un champ de bataille virtuel où chaque joueur pourrait jouer un rôle précis, mais il se pourrait que DID soit le premier avec Wargasm à réaliser ce vieux rêve... En effet, le jeu est conçu dès le départ pour réaliser son potentiel dans un environnement Multi-joueur, et disposera au niveau connexion d'une architecture très ouverte : jouable bien sûr à deux via modem ou câble null-modem, il pourra accepter un nombre de participants via réseau ou Internet, qui ne sera limité que par la bande passante et la puissance du serveur ! Au moment où nous avons pu le voir, le jeu en était encore au stade de la version alpha et beaucoup de points, particulièrement au niveau de la jouabilité et des capacités en Multi-joueur, restaient à clarifier. Malgré tout, nous gardons le sentiment que si DID va au bout de ses idées, Wargasm risque de faire l'effet d'une bombe sur le marché du jeu PC ! ■

Frédéric Marié



Du soft et du hard

DID n'a pas hésité à inventer la machine à « wargasmer » ! Il ne s'agit pas d'une blague, ce prototype pourrait peut-être un jour remplacer votre joystick !





Revivez l'époque trouble de la prohibition et devenez le Al Capone de la ville de New Temperance. Premier et unique jeu de gestion de Gangs : créez votre gang en recrutant des gangsters aux caractéristiques multiples, développez vos finances grâce à vos commerces illégaux, corrompez les administrations de New Temperance, intimidez les organes de presse ou encore affrontez les gangs rivaux seul ou en réseau afin qu'il n'y ait plus qu'un seul Parrain du crime dans la ville : VOUS !!!



Conseils, astuces et solutions
02 30 11 22 22
0110 0110 0110
www.eidos.fr

EIDOS

RACKET

PROSTITUTION

CORRUPTION

INTIMIDATION

Attention petit, pour la famille tu devras
corrompre les puissants, exploiter les filles
abattre nos rivaux...
et surtout ne jamais trahir !!!



Gangsters

MEURTRE

ON NE JOUE PAS AVEC

LE CRIME ORGANISÉ

200

La du monde ?



E.A. COMMANDE
ET CONQUIERT



VIRGIN-1-6 S'ACCOMPLIT TELLE?
LA SUITE AU PROCHAIN NUMERO!

4. 50

UN BON CONSEIL : ÉVITEZ DE PERDRE.

VOUS POUVEZ ME CRÔAAAAARE



ARCANES

QUAND STRATÉGIE RIME AVEC MAGIE



FACE À DES MALEDICTIONS DONT LA CRUAUTÉ ET LA PUISSANCE DÉPASSENT VOTRE IMAGINATION, VOTRE SEUL ARME, C'EST LA STRATÉGIE !

POUR SURVIVRE IL VOUS FAUDRA AGIR VITE ET DIRIGER UNE PANOPLIE DE CRÉATURES FABULEUSES : LUTINS, ELVES, GRIFFONS, DRAGONS, ESPRITS, ZOMBIES... MAIS ATTENTION, PRÉVENEZ IMMÉDIATEMENT VOTRE ENTOURAGE : APRÈS AVOIR JOUÉ À ARCANES, VOUS NE SEREZ PEUT-ÊTRE PLUS JAMAIS LE MÊME !

CD-ROM / CAPSULEUR / SOURCES

3615

Mythos Games

Mythos Games

Mythos Games

Mythos Games



INTERACTIVE LTD AND VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT. ARCANES LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ARCANES IS A TRADEMARK OF VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT. ARCANES LTD. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERTAINMENT LTD.

Aux armes mercenaires !

Jagged Alliance 2, la suite du célèbre jeu de stratégie en tour par tour, mettant en scène des mercenaires est de retour ! Prévu pour Noël 98, ce deuxième opus conservera les aspects jeu de rôle et tactique de combat de son aîné (et c'est déjà pas mal). Vous devrez donc constituer une équipe de choc en choisissant parmi une centaine de personnages aux caractéristiques et caractères différents (attention aux incompatibilités d'humour !). Sur le terrain, vos hommes disposeront d'un arsenal complet (une douzaine d'armes) et pourront effectuer un grand nombre d'actions (se baisser, courir, escalader, ramper...). Ils pourront être aidés par la population locale, piloter différents véhicules et combattront de jour comme de nuit. Mais le plus impressionnant reste quand même l'évolution des graphismes par rapport au premier volet. Pensez les étendues désertes sur lesquelles reposent quelques maisons. Les graphismes sont ici denses, variés, colorés, et superbes. Bref, *Jagged Alliance* semble avoir pris un bon coup de jeune ! ■



L'ÎLE ENCHANTEE

Encore un site dédié à la B.D., certes, mais de façon plus générale cette fois-ci. Près de 500 auteurs y ont leur biographie, sans parler des nouveautés, des prochaines sorties, des séries cultes, du forum, du calendrier des expos et festivals, du concours, des interviews... En bref, vous trouverez tout ce que vous voulez sur ce site, pourvu que vous ne cherchiez que

des infos générales. On regrettera quand même le manque évident de dessins originaux, ex-libris ou autres joyeusetés inédites qui font la gloire des autres sites B.D. Quoi qu'il en soit, ce BD Paradise est une mine de renseignements et l'occasion rêvée pour faire partager vos goûts en la matière. Pour se connecter, <http://www.bdpardisio.com/>. ■

Secondes valonnées



Tiberian Sun s'assure un casting de choix avec la participation de Michael Biehn (Terminator, T2, Aliens, Abyss et The Rock...) dans le rôle du commandant Mc Neil et James Earl Jones (Conan, À la poursuite d'Octobre Rouge...) qui interprétera le Général Salomon dans les vidéos intermédiaires. Ce dernier, responsable de la mort de l'infâme Kane (point de départ du scénario du jeu), devait camper un chef de guerre

particulièrement motivé. En revanche, pour ce qui est du rôle de Biehn, on le voit plutôt dans la peau d'un soldat désabusé genre : « Je suis sûr d'aller au Paradis maintenant que j'ai vu l'Enfer... » Si vous voulez plus d'infos sur le jeu, allez donc faire un tour sur <http://www.tiberiansun.com/>. ■

de robots

Vous savez quoi ? La Terre va bientôt exploser et vous êtes le seul à pouvoir la sauver ! Fruit de l'imagination de concepteurs débordant d'idées, **Roborumble** va vous permettre de prendre la tête d'une armée de robots à travers deux campagnes (orientées action ou stratégie) composées de 15 missions chacune. L'atout principal de ce jeu de Topware est de proposer la construction de plus d'une centaine de robots. Le design et l'animation de vos boîtes de conserve ne sont pas fabuleux mais, en revanche, les effets de lumière (et en particulier ceux des armes) sont superbes. dommage que le jeu ne propose pas, à première vue, un challenge passionnant. Test prévu pour le mois de novembre ! ■





Même si la situation s'améliore, les hockeyeurs poussent mal sous nos climats tempérés. Aux States, par contre, c'est un de ces sports vedettes qui, derrière le football américain et le base-ball, a depuis longtemps su captiver un public tous les ans plus important. Même des patelins plutôt ensoleillés comme Miami ou Nashville ont leur équipe qui joue au niveau national. Il faut dire qu'une douzaine de tanks humains lancés à pleine vitesse sur la glace à la poursuite d'un palet grand comme une boîte de cachous, ça a de la gueule. Beaucoup considèrent que ce sport est le plus vif qui existe. Il n'est pas difficile de les croire sur parole. Et justement, quand on assiste à une partie de NHL 99, éditée par Electronic Arts Sports, on se sent plus en face d'un jeu d'action que d'un soft de sport.

Agressivité artificielle

Afin de vous permettre d'aller vous planter les incisives dans la glace, NHL 99 vous propose une flopée de menus et de paramètres agrémentés d'une musique qui décalque les neurones. C'est pas tout à fait du Lofofora mais ça vient. On est très rapidement mis en condition et on a envie de jouer même

si on ne sait pas encore très bien où aller. En fait, NHL 99 vous permet de faire ce que bon vous semble. Histoire d'apprendre certains mouvements, vous pouvez prendre des cours portant sur toutes les phases de jeu, de l'attaque à la défense en passant par la protection rapprochée d'un équipier chargeant sur les buts adverses. Si vous êtes un peu bigleux, apprenez à viser pendant des sessions de tirs au but qui vous opposeront aux meilleurs gardiens de la planète. Une fois que vous vous serez fait la main, vous pourrez entamer une saison ou faire un match « amical » qui n'aura aucune influence sur les statistiques de vos joueurs. « Amical » entre guillemets.



C'est presque devenu une tradition, à l'entrée de la nouvelle saison, Electronic Arts Sports nous expose de quoi on va bricoler pendant l'été. Après NHL 97 et 98, c'est toujours le même jeu de NHL 99 de exemplaires livrés. Pour Electronic Arts, ça va. Ça va. Ça va. Ça va. Ça va.

Palet du tout...

NHL 99



metts car chacun sait bien qu'un sport de contact comme le hockey a tendance à exacerber la virilité des joueurs et qu'un match peut rapidement dégénérer en pugilat. Une des innovations de NHL 99, par rapport aux deux premiers opus, est qu'un joueur guidé par l'intelligence artificielle et qui serait énervé par votre manque de fair-play peut décider de mettre le feu aux poudres. Autre nouveauté, l'application des nouveaux articles du règlement entrés en vigueur en 1998 au sein de la ligue professionnelle américaine. Je vous rassure tout de suite, après une mini-enquête menée auprès de la Fédération Française de Sports de Glace, ces détails n'ont pas une influence révolutionnaire sur le déroulement des parties.

Véridiquement vrai

Le gros atout de NHL 99, c'est qu'il est beau à tomber par terre. Utilisant à la fois les techniques de la motion capture et un moteur graphique qui s'appuie sur les dernières cartes accélératrices, il vous donne carrément l'impression d'assister à une retransmission télévisée. Tout y est, le reflet des joueurs sur la patinoire, le petit jet de glace pulvérisée en cas de virage serré, etc. Un grand bonheur. Comme les mouvements ont été enregistrés en utilisant de vrais hockeyeurs de la ligue américaine, on peut être rassuré sur leur authenticité. Le plus flagrant, ce sont les gesticulations du gardien, dont beaucoup s'accordent à dire qu'il se tape en général 70% du boulot de l'équipe pendant un match. Un but marqué et c'est l'hystérie généralisée. Et que je m'auto-congratule, et que je fais le cake devant les minettes dans les gradins pendant que le *soft* lance le ralenti de mon action. Histoire d'ajouter à l'ambiance, le public s'enflamme quand une action



devient dangereuse, hurlant le nom de son idole pour l'encourager. On a même droit à l'orgue sur lequel un émule de Ray Manzarec rythme les différentes phases du match et chauffe la salle. En bref, il semblerait que NHL 99 fasse partie de ces grands jeux de sport qui pourront même intéresser ceux qui ne font un footing que les années bissextiles. ■

Xavier Hanart



• Après plus de six mois de réflexion, 3D Realms et Thorsold (la compagnie qui adapte Duke Nukem au cinéma) semblent être enfin tombés d'accord sur un script qui satisfait les deux parties. Reste à savoir si les fans ne seront pas déçus.

• Alors que des rumeurs font état du départ d'Infogrames d'acquiescer Activision, ce dernier continue d'attaquer sur tous les fronts et après l'annonce de distribution de Quake III, c'est celle de l'acquisition des droits pour utiliser la licence Space Invaders (jeu Taito mythique) qui a été faite.

• Thomson Multimédia, qui était menacé de rachat par Daewoo, est aujourd'hui estimé à plusieurs milliards de F. Tandis que Daewoo en pleine crise semble bien mal en point. Les temps changent.

• Western Digital annonce la sortie de son nouveau disque dur Caviar d'une capacité de 10,1 gigas ! Il sera également doté d'un système de protection des données appelé Data Lifeguard.

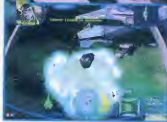
• Sauvez Groquik. Ou comment entrer dans la lutte contre Nestlé pour remplacer l'homme Quickly par le gentil bonhomme jaune de notre enfance. Mort au lapin ! www.mysgate.org/~nowaynoe/groquik.html.

Wing Commander *PROPHÉTIE* du Net



Origin System relance Wing Commander via le Net avec une initiative originale. Depuis le 27 août et les six jeux suivants, les joueurs pourront charger gratuitement un jeu complet et des épisodes inédits sur le site Secret Ops

(www.secretops.com), avec de nouvelles missions, le tout précédé de briefings détaillés pour une sorte de série télévisée Internet. Dans la lignée de Wing Commander Prophecy, le kit de départ fait tout de même plus de 63 Mo, sans oublier un kit facultatif de 51 Mo pour les voix. Autant vous dire qu'avec un modem standard, c'est long et risqué à changer ! Heureusement, les épisodes suivants devraient faire à peine 1 Mo. Cette opération est bien sûr limitée dans le temps alors dépêchez-vous ! ■



Un petit coin de paradis

La deuxième édition du **Monde du jeu** se tiendra de vendredi 16 au dimanche 18 octobre 1998 au centre international de l'automobile à Paris. Si ce salon tient ses promesses, il proposera sur 5 000 m² d'exposition des stands consacrés à tous les jeux possibles et imaginables : jeux de rôle (grandeur nature ou non), jeux avec figurines, jeux de cartes à collectionner, jeux sur plateau, jeux informatiques et bien d'autres encore ! Parmi les événements acrobatiques de ce week-end, on trouve un championnat de jeux d'histoire avec la reconstitution de grandes batailles, une (sic !) salle de jeux en réseau, un village de jeux de rôle grandeur nature (animation médiévale ou fantastique) et les nuits du jeu. Ce dernier événement se déroulera dans la nuit du 16 et du 17 de 20 h à 8 h non-stop et permettra à 200 joueurs de rôle et de simulation (chacun des deux nuits) de se rencontrer au cours d'une grande convention... Je n'ose pas imaginer les gros titres des médias généralistes après ce week-end ! ■



Du *travail* intelligent...



Microsoft sort deux nouveaux périphériques intéressants : l'**IntelliMouse Pro** (env. 450 F) et le **Sidewinder Freestyle Pro** (env. 590 F). La souris, permettant de faire défiler les écrans sans utiliser les petits ascenseurs, est parfaitement adaptée à la navigation sur Internet. Elle est ergonomique et très pratique. Le Freestyle Pro est, quant à lui, un pad à l'apparence classique. Seulement, il possède des capteurs lui permettant de détecter les mouvements horizontaux et verticaux. Ainsi, lorsque vous voulez tourner à droite, vous n'avez qu'à pencher le pad à droite et inversement. Testé avec Motocross Madness, le résultat est plutôt concluant. En revanche, ne jouez pas en société si vous avez peur du ridicule ! ■

CRASHES AÉRIENS

Plus de six ans après le film, plus de deux ans après le jeu, Top Gun s'apprête à revenir sur nos écrans... d'ordinateur ! Dans Hornet's Nest, c'est trois campagnes de dix missions chacune qu'il faudra accomplir. De l'Irak à la Sibérie en passant par la Colombie, Maverick (puisqu'on l'incarne à nouveau) devra déployer ses talents tout autour du globe. Et pour fêter ça, il sera possible de piloter F-18 ou F-14. Le jeu sera évidemment accéléré 3D et sortira probablement à la fin de l'année. ■

Dur de la feuille ?

Index + qui nous a habitués à des produits ludiques et éducatifs de qualité (je parle notamment de Croisades : Conspirations au monde d'Orient) ne déroge pas à la règle en nous proposant Mission Soleil. Vous allez ainsi pouvoir



préférer vos connaissances (ou bien tout apprendre d'ailleurs) sur le peintre Vincent Van Gogh en vous immergant totalement dans ses peintures. Vous commencerez le « jeu » dans un musée et, en cliquant sur les toiles, vous pourrez entrer dans le monde qu'elles représentent (campagne, ville du sud, etc.). Commencez alors une phase d'exploration durant laquelle vous devrez trouver des objets servant à reconstituer d'autres peintures du peintre. Vous pourrez zoomer sur les toiles, connaître leurs caractéristiques et Van Gogh lui-même viendra vous donner des détails sur leur sujet ou leur conception.

Quelques problèmes de réalisation viennent entacher tout cela (mauvaise gestion de la 3D, scrolling lent, etc.) mais, rassurez-vous, rien ne puisse vous empêcher d'apprécier pleinement ce voyage au pays de Candy (euh, non, de Van Gogh !). ■

Cloud et ses amis...



Vous êtes tombé dans le piège de **Final Fantasy VII** et vous ne savez plus comment vous en sortir ? Pas de panique, **S. & S. M** édite le livre officiel de ce superbe (mais difficile) jeu d'aventure nippon. Extrêmement complet, ce bouquin vous offrira la solution pas à pas, mais vous dévoilera également tous les secrets du jeu (et il y en a un paquet !). Les personnages bonus, les limites et armes ultimes, les Matérias, l'élevage de Chocobos, les Boss, tout cela n'aura plus aucun secret pour vous après

la lecture des 300 pages qui le composent. Seul petit reproche qu'un peu lu faire (il faut bien trouver quelque chose) : les illustrations sont toutes en noir et blanc. Environ 80 F. sans la couleur ! ■

Vous n'y arriverez pas tout seul



MANKIND

Le jeu de stratégie galactique
3D Temps Réel **exclusivement on line**

Un univers infini
Un combat absolu
Une partie perpétuelle

MANKIND & DEO GRATIAS
2 jeux de stratégie définitifs
Disponibles le 20 novembre

www.cryo-interactiva.com



3615 Cryo

NILES

www.mankind.net

Invasion

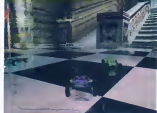
Taisho Total War, montré en dehors du salon, est le premier jeu de stratégie en temps réel de Creative Assembly.

À travers plusieurs décennies, le joueur sera un Daimyo, un seigneur de guerre du Japon du XVI^e siècle. Il devra gagner le contrôle de plusieurs régions et devenir au final l'ultime survivant : le Shogun !

Si le jeu comprend un partie tactique en tour de jeu, se déroulant sur une carte générale du Japon, pour assurer le déplacement des troupes, la gestion de certaines unités spéciales (assassins ninjas...), le jeu passe en 3D temps réel dès qu'un combat s'engage. Vous pourrez diriger plus de 4 000 soldats, modifier leurs formations, élaborer des stratégies sophistiquées, le tout dans un environnement superbe grâce à un moteur 3D extrêmement performant. Un futur hit de 99 ! ■



RÉVOLTANT !



Parmi les agréables surprises de l'E.C.T.S., sur le stand Acclam, en plus de quatre danseuses à moitié nues qui ont attiré une foule nombreuse (Néder jaloux : Bande d'obsédés !), nous avons pu découvrir Revolt, un jeu de course de voitures téléguidées exceptionnel, tant par sa réalisation que par le comportement des véhicules. ■

Danger interstellaire



Après X-Wing, TIE Fighter et X-Wing vs TIE Fighter, X-Wing Alliance préva pour le premier quart 1999, sera le prochain simulateur de combat spatial édité par LucasArts. Le jeu proposera plus de 50 missions en Solo et 5 missions en Multijoueur s'appuyant sur un riche scénario.

En effet, le joueur s'engage dans les forces rebelles alors que celles-ci

luttent pour survivre après la défaite de la bataille de Hoth et alors que sa famille est en plein conflit avec une autre. Vous aurez l'occasion de piloter de nombreux vaisseaux dont le X-Wing, le B-Wing, le Y-Wing, le Z-95 et le Faucon Millénaire, tout du moins, ses tourelles-lasers ! Côté réalisation, il bénéficiera d'un nouveau moteur 3D (et ce n'est pas du box !), des cockpits de vaisseaux entièrement modélisés en 3D et une compatibilité avec les périphériques Retour de Force. En nous immerçant comme aucun autre dans certaines scènes mythiques de la trilogie, peut-être bien que X-Wing Alliance sera le simulateur de combat que nous attendions depuis si longtemps ! ■



pour tous

Non content d'avoir en développement un des jeux les plus prometteurs de 1999 avec Black & White, l'équipe de Lionhead vient d'annoncer une initiative d'aide aux équipes de développement, dans la même optique que The Gathering of Developers aux États-Unis. L'idée est tout simplement de proposer aux jeunes talents les plus prometteurs (équipes ou individus), l'infrastructure de Lionhead pour gérer divers aspects souvent délicats pour ces équipes manquant de moyens. Lionhead fournira ainsi son expertise dans divers domaines administratifs, mais laissera aussi à disposition son studio d'enregistrement audio, son département beta-test et divers autres services internes. Ne quittez pas des yeux la page

www.lionhead.co.uk pour en savoir plus ! ■



Le géant s'éveille



Un des stands phare de l'E.C.T.S. fut incontestablement celui de **Interplay**. En plus des très attendus *Morrowind*, *Fallout 2* et *Baldur's Gate*, nous avons surtout pu découvrir **KingPin**, un jeu en 3D très prometteur, mais aussi **Galleon**, issu de l'imagination débridée de deux des artistes à l'origine du personnage de *Liam Croft*. On retrouve d'ailleurs un jeu à mi-chemin de *Tomb Raider* et de *Ecstasica*, le tout avec un style et une ambiance plutôt inspirés par *Les Aventures de Sinbad*. Le plus prometteur semble être cependant **Glaunts**, développé par Planet Moon Studio, la compagnie fondée par Nick Bruty (et l'équipe à l'origine de *M.D.K.*). Dans ce jeu en 3D, vous dirigerez une des trois races cherchant à gagner la suprématie sur un univers onirique, à travers une quarantaine d'îles, avec un nombre hallucinant de possibilités. Vous pourrez en effet tuer vos ennemis, mais aussi les dévorer, les écraser, les kidnapper... Le design des créatures est exceptionnel, tout comme les effets visuels et le choix des textures. Jugez plutôt...



TATOU COMPRIS



Nous avons enfin pu découvrir *Silver*, le jeu d'aventure à la *Final Fantasy VII* de chez Infogrames. Imaginez-vous dans la peau d'un jeune héros, alors que sa fiancée se fait kidnapper par les sbires

d'un empereur démoniaque. Votre réaction logique consiste donc à vous lancer à la poursuite de votre bien-aimée, aidé par votre grand-père et d'autres alliés, le tout dans un univers original et superbe.

“Qu'importe
qu'ils me haïssent
pourvu
qu'ils me craignent”



Déo Gratias

LE JEU DE SIMULATION DIVINE
TOUR PAR TOUR

111 Pouvoirs Divins
63 Races
mais il ne restera qu'un seul Dieu

DEO GRATIAS & MANKIND

2 jeux de stratégie définitifs
Disponibles le 20 novembre

www.cryo-interactive.com



381 Cryo

France Telecom
Multimedia

Incarner à longueur d'année des héros *bodybuildés* sans peur et sans reproche, c'est bien, mais ça lasse, et en plus c'est fatigant. Que diriez-vous de devenir riche, puissant et respecté (enfin, respecté d'une partie de la population en tout cas...) sans vous fatiguer ? Mais non, je ne parle pas de votre dernière grille de Loto, mais de Gangsters, le nouveau bébé annoncé par Eidos Interactive. Le prétexte en est simple : vous êtes le Parrain, Marlon Brando *himself*, et vous allez faire main basse sur la bonne ville de New Temperance pendant la Prohibition (nous sommes dans les années 30) et donc à la guerre des gangs. Certes, vos débuts sont modestes : quand le jeu commence, vous rackettez à peine une petite épicerie des bas quartiers avec une poignée de gros musclés bêtes. Heureusement, la ville regorge de méchants prêts à vous obéir aveuglément en échange d'un bon salaire et d'honnêtes et prospères



Depuis Dungeon Keeper, peu de jeux nous avaient donné l'occasion d'exercer nos plus bas instincts. Eidos nous sauve de la frustration avec Gangsters, une jubilatoire simulation criminelle en temps réel pour Al Capone en herbe. Après le Maître, le Parrain ?

commerçants qui ont besoin d'une protection efficace. Est-ce que tout ne va pas pour le mieux dans le meilleur des mondes ?

Le moins que l'on puisse dire c'est que Gangsters utilise un univers (celui des malfrats à l'ancienne) qui a toujours été quelque peu négligé par les créateurs de jeux sur PC. Pourtant, quel beau sujet ! Le catalogue des mauvaises actions permettant de s'enrichir sur la sueur des autres est presque illimité : chantage et racket, bien sûr, mais aussi trafic d'alcool, corruption, assassinat sur commande..., les auteurs ont tout prévu ! Et pour vous aider, vos hommes (et femmes, l'Organisation est pour l'égalité des sexes) de main, lieutenants ou simples exécutants, ont des compétences très variées, de



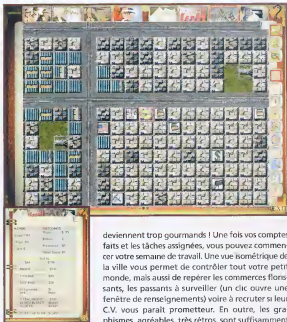
Les joies de la prohibition

Gangsters

l'intimidation, à l'incendie criminel en passant par la bagarre des rues, sans oublier bien sûr le chauffeur et l'indispensable tireur d'élite, si pratique pour conclure des négociations qui n'avancent pas ! Des personnes plus « respectables » (avocats, comptables, policiers, politiciens, etc.) vont également vous apporter leur concours qui n'aura rien de bénévole, bien évidemment. Sans compter que dans New Temperance, d'autres Parrains ont aussi une famille nombreuse à nourrir...

Méchants pour rire

L'interface de Gangsters est un modèle de simplicité : un petit carnet brun à spirale dans lequel vous avez consigné tous les renseignements utiles au bon déroulement de votre petit business : une page pour vos hommes, classés par compétence (intelligence, force, capacité de persuasion, etc.), une autre pour vos comptes (avez-vous pensé à payer l'adjoint au maire à temps ?), un plan de la ville qui vous permet de vérifier l'accroissement de votre empire du crime... Rien ne manque. Vous dirigez et organisez vos troupes par un simple clic du mulot : selon les activités que vous aurez choisies pour la semaine à venir, vous nommez les lieutenants possédant le profil adapté. Fixez leurs salaires, constituez leur équipe, à moins que vous ne préfériez les faire éliminer s'ils



deviennent trop gourmands ! Une fois vos comptes faits et les tâches assignées, vous pouvez commencer votre semaine de travail. Une vue isométrique de la ville vous permet de contrôler tout votre petit monde, mais aussi de repérer les commerces florissants, les passants à surveiller (un clic ouvre une fenêtre de renseignements) voire à recruter si leur C.V. vous paraît prometteur. En outre, les graphismes, agréables, très rétro, sont suffisamment BD pour ne pas rendre ce monde sordide trop crédible (cela reste un jeu avant tout), sans pour autant être aussi décalés que ceux d'un Theme Hospital, par exemple. À chaque nouvelle partie, une nouvelle ville et de nouveaux gangsters sont générés de façon aléatoire, ce qui devrait garantir une bonne durée de vie. Enfin, un mode Multijoueur est prévu pour donner une autre dimension à la guerre des gangs : ce n'est pas demain que les bons citoyens de New Temperance pourront dormir tranquilles ! ■

Rémy Goavec





vous pouvez voler à 100000 km/h.

selon les conditions atmosphériques. Plus vous

avancez, plus vous avez de possibilités. Plus

vous avancez, plus vous êtes

rigide. Plus vous êtes

accablés, plus vous êtes à l'aise.

à l'heure, le plus rapide, et le

plus destructeur. C'est l'essence même de

l'essence même de l'essence. Plus vous

de l'essence même de l'essence. Plus vous

l'essence même de l'essence. Plus vous

des sorties volantes en mode

simple ou multiple, c'est

la simulation. Plus vous avancez, plus

l'essence même de l'essence. Plus vous

une supériorité aérienne à toute épreuve.

haute. tension.



www.janes.com



WE BUILD SIMS BY THE BOOK.

F-15

La Supériorité Aérienne



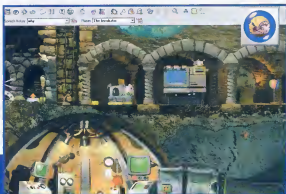
Télevage, vous savourerez le fait de voir vos Norms évoluer gentiment sur la planète Albia.

La partie recherche et découverte pourra vraiment commencer. Elle consistera à trouver trois « Kits » scientifiques qui vous permettront d'accroître votre pouvoir sur vos créatures en vous livrant à toutes sortes d'expériences qui vous donneront accès à une connaissance de vos Norms jusque dans les moindres détails... Description de leurs gènes, nombre de neurones, état de chaque organe (utile pour localiser une éventuelle maladie, la diagnostiquer, et la traiter)... même leurs pensées vous seront ouvertes. Afin de faire prospérer cette population, vous aurez pour tâche de les accoupler (les premières poussées d'hormones apparaissent après deux heures de jeu). Encore une fois, des tas de facteurs sont présents afin de vous renseigner sur la sexualité naissante de vos petits protégés et ce afin que vous preniez un grand soin de leur santé. Chaque naissance pouvant



vous amener un Norm unique dont vous pourrez être fier. Un site Internet (www.creatures.com) vous permettra d'y échanger vos créatures ainsi que d'y télécharger de nouveaux objets pour animer votre petite communauté. ■

Loïc Claveau





robots et non des Lara Croft ! D'ailleurs, les développeurs ont utilisé une technique autre que la *motion capture* pour articuler distinctement les différentes parties des robots. Au niveau stratégique, les concepteurs n'ont pas voulu développer un système de communication pour donner des ordres à vos coéquipiers. Vous devrez donc préparer votre stratégie avant de rentrer dans le feu de l'action. En contrepartie, les possibilités sont beaucoup plus nombreuses. À partir de la carte, vous pourrez poser des points de reconnaissance ou même établir le chemin que devront prendre vos unités.

Houston, on a un problème

Le jeu proposera environ 80 missions se déroulant dans des endroits classiques (villes, déserts, marécages, etc.) ou bien originaux tel que l'espace. Vos robots ne subissant plus alors la gravité, vous pourrez les faire pivoter sur 360 degrés. Ils pourront évoluer librement et s'accrocher aux différentes structures qu'ils rencontreront. On imagine aisément ce que pourront donner les parties Multi-joueur... Les armes sont nombreuses et variées. Vous pourrez donc combattre avec des missiles (qui font des zigzags avant d'atteindre leur cible) ou bien achever vos adversaires à l'arme blanche si vous n'avez plus de munitions. Pour finir, notons également les superbes graphismes optimisés pour la majorité des cartes 3D, l'interaction avec les décors et les options traditionnelles de jeu en réseau. Finalement, je vais peut-être finir par les aimer ces jeux de robots ! ■

Sébastien Tasserle



C'est vrai, les combats de robots ne m'ont jamais passionné (qu'ils soient orientés arcade ou stratégique). J'étais donc plein d'a priori à l'encontre de *Heavy Gear 2*... a priori qui se sont vite envolés ! Tout d'abord, les animations des robots ont été énormément travaillées. Ces derniers peuvent marcher, courir, sauter, s'accroupir voire ramper si la situation l'exige. Si cela peut paraître classique, n'oubliez pas que les personnages à animer sont des

Heavy Gear, premier du nom, n'avait pas remporté un franc succès de notre côté de l'Atlantique. C'est donc d'un air méfiant que j'ai accueilli cette présentation du deuxième opus. Résultat, vous lisez ces lignes. Tirez les conclusions qui s'imposent !

Il est lourd ce Mech !

Heavy Gear 2

Dans la Dimension Creative, vous ne jouez pas, vous vivez le jeu



Imaginez un monde où les jeux sont si réels qu'il est impossible de distinguer l'imaginaire de la réalité. Imaginez un monde où la dernière technologie de cartes graphiques 3D vous procure une expérience visuelle si riche et présente que l'effet se prolonge même après la fin du jeu. Arrêtez d'imaginer. Dès que vous ajoutez le nom Creative, vous entrez dans la Dimension Creative. Votre PC ne sera jamais plus le même. Appelez le 01 39 20 86 03 pour plus d'informations.



3D Blaster Voodoo2 :

- Carte additionnelle 3D. Vient en complément de votre actuelle carte 2D ou 2D/3D pour la meilleure accélération du marché.
- Processeur 3Dix Voodoo2 pour les jeux les plus rapides !
- Délivre 180 millions de texels par seconde.
- Trois fois le taux d'affichage de la première génération Voodoo!
- Une offre complète de superbes jeux 3D.



3D Blaster Banshee :

- Carte graphique PCI 2D et 3D.
- Processeur Banshee de 3Dfx basé sur la technologie Voodoo2.
- Affichage 2D et accélération vidéo ultra-rapide.
- Accélération 3D redoutable dans les jeux.
- 16 Mo de SDRAM, résolution de 1600 x 1200.
- Compatible Direct 3D, Glide, OpenGL, soit 100% des jeux.
- Offre logicielle complète.

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

La clé vers une nouvelle dimension

Cartes audio

Cartes graphiques

Haut-parleurs

PC-DVD

Vidéo

Oubliez ! Oubliez tout ce que vous avez pu voir des précédents King Quest et préparez-vous à un choc. En effet, nous avons déjà eu l'occasion d'en parler, lors du reportage Sierra, il y a quelques mois et visiblement Roberta Williams (la créatrice de la série et donc de ce huitième opus) n'a pas changé de ligne directrice. King Quest ne



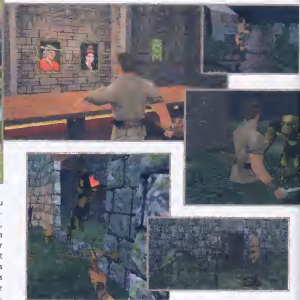
sera plus jamais ce qu'il a été. Que ce soit au niveau réalisation, au niveau ambiance ou au niveau gameplay, tout a radicalement changé. Et, à mon goût, c'est une bonne nouvelle ! Du caractère niais de la série ne reste que le scénario. Vous incarnez Connor (surnommé Peter Pan à cause de son pantalon vert moulant), le seul habitant de Davenport à ne pas avoir été statufié. Et pour sauver vos concitoyens (et en particulier votre bien-aimée), vous devez retrouver les cinq morceaux du Masque de l'Éter-

Ceux qui ont connu les précédents King Quest savent bien à quoi s'attendre : une princesse à sauver, un héros niais, des méchants aseptisés... Bref un vrai dessin animé Walt Disney ! Or, attendez, c'est quoi ces traces de sang sur les captures d'écran ?

nité. À vrai dire, il ne vous en manque plus que quatre car l'une des parties vous est tombée dessus comme par enchantement. Qu'est-ce qu'il est niais ce scénario quand même !

Enfin libre !

Le jeu est représenté entièrement en 3D et il vous faudra une carte accélératrice pour pouvoir l'apprécier pleinement. En effet, même si les graphismes restent très corrects sans carte, l'animation en souffre terriblement. Vous pouvez opter pour une

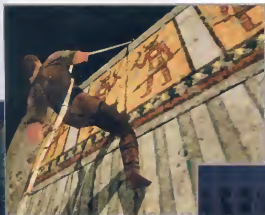


vue subjective ou une vue en caméra extérieure. Vous jonglerez d'ailleurs souvent entre ces deux modes afin d'obtenir un certain confort visuel. La vue en extérieur vous suit pendant votre périple, mais, fort heureusement, vous pourrez modifier les cadrages automatiques qui, parfois, ne sont pas judicieux. En maintenant le bouton droit de la souris, vous ferez tourner la caméra ou la rapprocherez de

L'enfant terrible

King Quest 8

votre personnage... Très appréciable ! L'univers dans lequel vous évoluerez est très riche. Par exemple, dans le royaume de Daventry, vous trouverez une ferme, un cimetière, un château, une cascade, une roue à aubes et j'en passe. Bien évidemment, vous pourrez visiter tous ces bâtiments qui possèdent parfois plusieurs étages. Les mondes qui constituent le jeu sont donc grands et variés (monde des glaces, temples, etc.). La possibilité d'évoluer librement dans l'univers de King Quest 8 est particulièrement



agréable : vous pouvez faire ce que vous voulez quand bon vous semble. Au cours de votre aventure, vous rencontrerez différents personnages. Certains vous aideront dans votre quête (comme le magicien ou l'animal mythique) mais la plupart seront des ennemis que vous devrez éliminer.

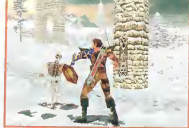
Take-quest ?

Et c'est là que l'on se rend compte du virage pris par Roberta Williams : vous allez devoir tuer ! Pour cela, vous disposerez d'armes blanches (dagues, épées, etc.) et d'armes de jet telles que l'arbalète. Mais plutôt que d'employer le terme tuer, je devrais plutôt

dire écharper ou encore exécuter. En effet, les gerbes de sang vont pleuvoir et certaines scènes sont carrément à classer « adulte ». Vous verrez ainsi votre héros (vous savez Peter Pan !) descendre discrètement derrière un ennemi et lui trancher la gorge. Attention, il n'y a rien de choquant là-dedans, mais il est clair que ce dernier opus de la série ne s'adresse absolument pas au même public que les précédents (définitivement pas). Les actions réalisables par votre personnage sont nombreuses (marcher, courir, nager, pousser, grimper à la corde, etc.) et l'on appréciera les animations desservant ces actions. Par exemple, lorsque vous essayez d'avancer dans un lac, vous verrez Condor peiner. Le côté aventure a lui aussi complètement changé. Vous gèrerez tout de même un inventaire mais les énigmes que vous aurez à résoudre tiennent plus du casse-tête que de l'aventure classique. Ajoutez à cela, un côté jeu de rôle (gain de points d'expérience, gestion du matériel) et vous comprendrez pourquoi King Quest 8 est un jeu inclassable. Reste à savoir quel public sera conquis... En tout cas, moi je le serai dès que les nombreux bugs de la version présentée seront corrigés. À bon entendeur, salut ! ■

Sébastien Tasserie





Vous savez que vous n'avez pas de chance dans la vie ? Après avoir perdu votre père ainsi que votre bras droit, lors d'une guerre sans merci contre les Orcs, votre oncle, nouveau souverain, vous a banni et jeté hors du royaume de Edengharn. Et que devient un homme rejeté par tous dans un univers *heroic-fantasy* ? Un chasseur de dragons ! Alors, lorsque votre pays natal est menacé par une horde de ces cracheurs de feu, vous pensez bien que c'est à vous qu'on fait appel (j'espère que vous n'êtes pas rancunier). Le *background* de Asghan a été très travaillé et vous vous immergerez avec grand plaisir dans ce monde fantastique. Vous pourrez rencontrer une soixantaine de personnages, jouant un rôle plus ou moins important. Certains ne sont que des ennemis à combattre (squelettes, archers, nains, etc.) et d'autres font partie intégrante du scénario et vous aideront à progresser. Les lieux que vous visiterez sont nombreux et pourront être aussi bien des intérieurs (donjons, caves, etc.) que des extérieurs (rivière, monde des glaces, etc.).

Une ambiance de folie

Votre personnage est bien détaillé et doté de nombreuses animations. Asghan peut avancer prudemment, courir, escalader, nager, monter à la corde, etc. Il pourra combattre en utilisant de nombreuses armes de corps à corps ou autres. Ainsi, en début de partie, vous possédez une épée longue et une arbalète vous permettant de tirer plusieurs types de flèches. Vous aurez également l'occasion de faire de

Avis aux amateurs d'*heroic-fantasy*, le monde dans lequel va vous plonger Asghan est peuplé de dragons, d'Orcs, de magiciens, de cyclopes et autres monstres tout droit issus de l'imagination de l'homme. Et croyez-moi, elle est débordante cette imagination !

la magie et des potions en ramassant des objets (crânes, herbes, etc.). Le nombre d'attaques possibles n'est pas farouche mais Asghan pourra également pratiquer des esquives telles que des roulades au sol. L'interactivité avec le décor est au rendez-vous et vous pourrez détruire, entre autres, des tonneaux afin d'y trouver des secrets. Les graphismes d'ensemble sont beaux, mais on regrettera que des objets *bitmap* détonnent avec le reste. Asghan est donc un jeu au principe très classique (mélange de combats et d'énigmes) mais il se pourrait que son ambiance *fantasy*, extrêmement présente, le démarque radicalement ! ■

Sébastien Tasserie



Le dragon réincarné

Asghan

Format : CD-ROM PC / L'Esprit / Gallus Interactive / Sortie : Novembre

Essorez la poignée !

MOTO RACER 2

SV650
YAMAHA



Inventez les circuits et lessivez vos adversaires !

Vous arrivez et
lancez la course.



Construisez
hyperbaffles :



course en pluie,
la neige, de nuit...

Créez des circuits 3D :



les sauts les plus fous
et les virages
les plus serrés



Mode multijoueurs

Mettez de vitesse
et mettez des crass



Captures d'écran PC et PlayStation

EA GAMES et "EA GAMES" sont des marques déposées de EA GAMES et EA Entertainment Inc.

"Moto Racer 2" est une marque déposée de Yamaha Motor Co., Ltd., Japon. L'image est utilisée à des fins éditoriales.
Moto Racer 2 est une marque déposée de EA GAMES et EA Entertainment Inc. et des marques déposées de EA GAMES et EA Entertainment Inc.



ENFIN DES COURSES À LA HAUTEUR DE VOTRE TALENT.



Pour changer un peu des missions guidées et des actions mécaniques, l'ami Fred a écrit un nouveau simulateur de combat. Le plus intéressant, c'est que ce jeu devrait plaire aux joueurs expérimentés comme aux débutants. Que demander de plus ?

Si piloter un avion n'est, a priori, pas une chose intuitive, on peut dire que dans World War II Fighters, l'amateur ne sera pas déboussolé : même si les modèles de vol ont été travaillés, la prise en main des avions ne devrait dérouter personne.

Comme son nom l'indique, World War II Fighters se déroule pendant la période la plus troublée de l'Histoire européenne, et met le joueur à la tête d'une escadrille de pilotes. Sept appareils de plusieurs nationalités seront disponibles : le P-38, le P-47, le Spitfire, le BF-109, etc., ce qui devrait combler les fans de belles mécaniques ! En plus, une documentation assez complète accompagnera le jeu (comme c'est désormais l'usage pour les produits Jane's) : vidéos d'époque, photos, interviews avec d'anciens pilotes, informations diverses, etc.

Pour restituer la dimension héroïque du pilotage, la réalisation et l'ambiance ont été particulièrement travaillées : un cockpit virtuel pivotant à 360 degrés permet de tourner la tête dans tous les sens afin de ne pas perdre ses ennemis de vue, tandis que les battements du cœur du pilote s'accroissent en piqué (attention à l'infarctus !). D'autre part, les rafales de mitraillettes seront susceptibles de faire sauter les parties de l'avion touché, et même d'atteindre directement le pilote à travers la verrière ! Comme en plus les graphismes sont très prometteurs (nombreux polygones, effets de lumière dynamiques, parfaite modélisation des avions) et que le moteur 3D semble vélocé, le plaisir de jouer promet d'être au rendez-vous.

Comme c'est l'usage à présent, campagnes, missions rapides, éditeur et mode Multijoueur seront implantés afin de combler tout le monde, surtout les maniaques du genre de Fred.

En clair, la guerre va bientôt faire rage entre cet outsider et European Air War, très attendu lui aussi. Vivement le mois prochain, que l'on voit un peu le bleu du ciel et les grandes écharpes de nuages ! ■

Luc-Santiago Rodríguez

Les ailes du courage

World War II Fighters

PREPAREZ-VOUS A UN NOUVEAU DEFI



SKY ROCK
MORTAL KOMBAT

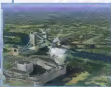
MORTAL KOMBAT

DESTRUCTION FINALE



MAINTENANT
EN VIDEOCASSETTE ET LASERDISC
EN VENTE PARTOUT DÈS LE 20 OCTOBRE 98

TF1
VIDEO



Jusqu'ici, Microsoft s'était cantonné aux simulateurs réalistes, où appuyer sur la gâchette déclenchait que les rétroactions. Avec *Combat Flight Simulator*, Microsoft s'arrête enfin jusqu'au bout des ailes pour nous faire découvrir les joies du dogfight !

Après s'être assuré une place de leader, et ce depuis de nombreuses années, sur le marché du simulateur civil, Microsoft décide enfin de sortir de sa chasse gardée pour aller taquiner les grands de la simulation de combat, comme Jane's et Microprose, sur leur propre terrain. C'est dans une atmosphère de compétition farouche que *Combat Flight Simulator* (on ne compte plus les simulateurs de combat de la Seconde Guerre mondiale), est prévu pour la fin de l'année. À ce stade, il faudra peut-être plus que le nom de la firme à Billou pour que *Combat Flight Simulator* s'assure l'avantage de l'altitude, dans les ventes en tout cas ! Pour y parvenir, le jeu dispose de nombreuses options originales qui le détachent un peu du reste de la meute. Fidèle à la philosophie de *Flight Simulator*, son alter ego guerrier disposera d'une architecture très ouverte qui devrait convenir aux esprits créatifs. Il sera déjà possible d'importer les avions et paysages de FS 6, et pourquoi pas lâcher un Spitfire au-dessus de San Francisco dans un troupeau de Learjet effarouchés ! De plus, Microsoft prévoit aussi de sortir un éditeur de missions après la commercialisation du jeu.

L'embarras du choix

En attendant cette floraison de add-on, *Combat Flight Simulator* propose de base huit chasseurs à piloter, parmi les plus représentatifs de l'époque sur le Front de l'Europe. Du côté des Allemands, vous pourrez vous asseoir dans le cockpit du Focke Wulf 190A8, des Messerschmitt BF-109E et G ; chez les Anglais, les Hurricane Mk. I, Spitfire Mk. I et IX ; et enfin chez les Américains, le P-47D Thunderbolt et le P-51D Mustang. Afin de vous donner un prétexte pour faire évoluer tous ces oiseaux, vous disposerez de nombreuses options, commençant par le vol libre pour ceux qui veulent apprendre sans danger à les piloter, ainsi qu'un ensemble de missions dédiées à l'entraînement. « Combat rapide » vous permettra aussi de vous familiariser avec le combat aérien dans les conditions de votre choix, avant de passer aux choses sérieuses, avec les scénarios et les campagnes. Enfin, n'oublions pas que, Microsoft oblige, il sera possible de se mesurer à d'autres pilotes en Multijoueur, par exemple sur le Net via l'Internet Gaming Zone ! ■

Frédéric Marié

Aux armes Microsoft !

Combat Flight Simulator

**YAMAHA**

WAVEFORCE™ 192 XG

**PCI
CARTE SON**

UN SON D'UNE QUALITÉ EXCEPTIONNELLE POUR LE JEU COMME POUR LA MUSIQUE!

Caractéristiques de la WaveForce 192XG :

Technologie son Real PCI : Optimiser les performances de votre système et économiser vos ressources processeur grâce au bus PCI

Autodétection simple : la WaveForce 192XG est entièrement Plug'n Play selon les critères définis par Microsoft

Le format XG de Yamaha : Une formidable extension du format General MIDI vous apporte une multitude d'effets et de sonorités pour une qualité de son optimale et une création sonore sans limites

La table d'onde XG : intégrée à la WaveForce, le processeur XG vous apporte 124 voix de polyphonie, 678 sonorités d'instruments et 21 kits de percussion

Real PCI™ Acoustique Virtuelle (AVM) : la WaveForce 192XG vous apporte également un synthétiseur à modélisation physique très sophistiqué vous permettant l'imitation parfaite d'un instrument par calcul mathématique. Avec 256 voix et la table d'onde, la performance haut de gamme. Le synthétiseur VAW vous offre des reproductions d'instruments à vent de qualité acoustique à vous couper le souffle !

Le 3D de qualité professionnelle : découvrez le son 3D personnalisable de la WaveForce avec réellement 2 haut-parleurs

Une offre logicielle puissante :

Melody Lite : logiciel de création et séquenceur musical gérant jusqu'à 100 pistes et tous les paramètres XG de façon conviviale

Sound 100 : logiciel multi proposant d'une sélection de 100 instruments de musique classique et d'images (Format Soundex XG et Mel)

Wave32 : logiciel de lecture et d'interprétation multitracks

192XG SoftSynthesizer : un puissant synthétiseur logiciel capable de jouer 16 voix multi-instrumentales avec des ondes de son WaveForce de haute qualité et des effets superbes

Midi Plug et Sound XG : outils Internet permettant de jouer des formats Midi XG à travers votre navigateur et de composer vos fichiers .wav pour leur diffusion

Yamaha Wave Editor TWE : un éditeur de formats d'ondes 1 et 2 qui simplifie d'ampleur les tâches de prise, d'éditer et d'exporter des fichiers .wav

Sequent (Olivier Schreiner) : développeur qui excellent Sibelius (avec un bénéficiaire d'une bande son optimisée au format XG

Final Fantasy VII : la version de démonstration du célèbre jeu de rôle également optimisée pour la WaveForce 192 XG



Melody Lite



Sound 100



Wave32



192XG SoftSynthesizer



MIDI Plug



Sound XG



Yamaha Wave Editor TWE

Final Fantasy VII
Courtesy of SquareSoft Co. Ltd

YAMAHA MUSIC FRANCE
DIVISION INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE
BP 90 77311 Monéteau-Valley Cedex 02

Complétez aisément votre configuration
avec l'un des modèles d'enceintes
multimédia Yamaha serie YST.

Support Technique en ligne Yamaha : <http://WWW.WAVEFORCE.COM>



Vous pensez multimédia

La solution pour acheter
moins cher vos CD-ROM et Jeux pour Consoles

Avec droit d'archive,
et livraison gratuite

Profitez de cette offre
exceptionnelle et bénéficiez des

avantages du Club

1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du Multimédia, 1^{er} club multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD-Consolés, CD-I et accessoires multimédia.

Un choix exceptionnel constamment renouvelé - plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue. Toute la production multimédia française - tous les "Best Sellers" américains !

2 Une garantie d'économie

Chaque CD-Rom acheté au "Prix Club Euro" (dès -10 % sur le prix public) donne droit à une réduction supplémentaire de jusqu'à -10 % sur un second CD-Rom. **-10% -10%**

4 Livraison en 48 h

Grâce aux envois en Colissimo, (délais garantis par la Poste)

5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des points cadeau !



6 Des offres exceptionnelles

Le Club Européen du Multimédia propose régulièrement des promotions spéciales réservées à ses adhérents. Une occasion de compléter votre CD-Thèque à moindre frais avec des remises allant jusqu'à -50 %.

7 La Carte 4 Etoiles

Pour régler vos achats en douceur, au comptant ou par petites mensualités de 250 F.



8 Le Club en direct...

■ PAR MINITEL ■ PAR TÉLÉPHONE

3606 CECOM 03-36-670-565

■ ET SUR INTERNET

<http://www.cdclub.com>



9 Une hot-line technique

Des techniciens spécialisés sont à la disposition de nos adhérents au 01.44.83.42.30.

10 Un seul engagement

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-Rom au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

3500 titres disponibles





Depuis quelque temps fleurissent sur le Net de nombreux scénarios pour Warcraft II qui transforment ce « jeu-monument » en un mini-jeu de rôle. En effet, plus question de batailles monumentales entre des dizaines d'unités, mais de combats sporadiques à l'intérieur de mini-scénarios extrêmement bien ficelés dans lesquels vous n'incarne-
 z souvent qu'un ou deux héros. Et bien Rage of Mages reprend ce concept en le poussant à l'extrême. Le scénario fait état d'un vilain météore qui vient mettre le boxon dans votre zoulou petit monde médiéval-fantastique à souhait, mais heureusement de puissants mages sont là pour réparer tout ça. Vous vous situez assez de loin de tout ce remue-ménage puisque vous incarnez un héros (guerrier ou mage) qui va devoir remplir plusieurs missions. En fait vous êtes intégré dans un groupe, mais suite à une téléportation malheureuse, vous vous retrou-

vez séparé du reste de vos compagnons (pas de panique, vous allez les retrouver au fur et à mesure des scénarios).

Comme vous pouvez le constater à la vue des images, la vue est de style Warcraft et l'interface est simple au possible. Votre personnage possède différentes caractéristiques qui progresseront au fur et à mesure de leur utilisation ou bien d'apprentissages qui vous seront fournis à l'école de la ville. Mission après mission, vos armes seront de plus en plus dévastatrices (300 armes et armures !) et votre panoplie de Jeteur de sorts s'étoffera (24 sorts possibles). Leur puissance augmentera en fonction de vos compétences dans les cinq différentes sphères de magie. Mais l'essentiel de ce jeu n'est pas là... La force de Rage of Mages est qu'une fois lancé, soit on déteste, soit on ne peut plus le lâcher. Les scénarios (chacun présentant une carte originale) sont extrêmement bien ficelés et on passe d'un petit jeu d'action sympathique à un vrai jeu de réflexion pour certaines missions. Faisant partie de la catégorie de ceux qui ont du mal à décrocher, c'est là la bave aux lèvres que j'attends le test. Bon vous m'excusez mais je dois y retourner, j'ai de l'Orc à cramer. ■

Jean-Baptiste Luchon

Quelle surprise que ce prochain jeu signé Monolith ! A mi-chemin entre le jeu de rôle pur et dur et Warcraft II, Rage of Mages va à nouveau vous faire découvrir de l'Orc en combat. Alors cette rage... elle vous met la bave aux lèvres, oui ou non ?



La bave aux lèvres...

Rage of Mages



Windows 98

**JOUEZ
PLUS VITE,**



vous dormirez moins.

La nouvelle version de Windows® est arrivée et elle va vous en mettre plein la vue. DirectX, intégré au cœur de Windows® 98, permet d'accélérer et d'optimiser les jeux en fonction de vos composants multimedia : cartes graphiques accélératrices, joysticks USB auto-calibrés, lecteurs DVD, extensions multimédia des processeurs Intel Pentium avec les technologies MMX et des processeurs Intel Pentium II, connecteurs AGP...

Avec des jeux fluides en haute résolution, au son fracassant, en réseau via Internet, voire même sur plusieurs écrans simultanés, vous allez trouver de bons côtés à l'insomnie. Il y a 36 000 raisons de passer à Windows® 98.



Jusqu'où irez-vous ?[®] **Microsoft**

www.eu.microsoft.com/france/windows98

Age of Empires II n'étant pas prévu avant l'année prochaine, Microsoft s'est dit que cela laissait suffisamment de temps aux fans de Age of Empires de se lancer dans de nouvelles conquêtes ! De vous à moi, les excellentes ventes du jeu pourraient éventuellement y être aussi pour quelque chose, mais bon, qui s'en plaindra ? Au cœur de cette expansion, on trouve quatre nouvelles civilisations : les Romains, et principalement dans le rôle des grands méchants les Carthaginois, les Palmyréniens et les Macédoniens. On remarquera en passant, l'absence de nos illustres ancêtres... Qui dit nouvelles civilisations dit nouvelles unités. En l'occurrence, vous pourrez maintenant combattre avec des éléphants en armure, des soldats montés à dos de chameau, des galères cracheuses de feu et des chariots scythes. Ce n'est pas tout, de nouvelles technologies seront aussi accessibles aux joueurs en soif de savoir. La logistique vous permettra ainsi de recruter plus de troupes que la limite normale, le Martyre vous permettra de convertir une unité ennemie en sacrifiant un prêtre, la Médecine améliorera les



En attendant Age of Empires II, Microsoft décide d'étendre son emprise sur le monde de l'Antiquité et du jeu de stratégie en temps réel avec cet add-on pour Age of Empires. On y trouve enfin les grands absents du jeu original : nos amis les Romains !



capacités de guérison des prêtres, et enfin la Tactique de la tortue protégera votre infanterie plus efficacement contre les missiles.

Vous disposerez ainsi de quatre nouvelles campagnes essentiellement centrées sur l'expansion de l'Empire Romain, comme l'avènement de César, l'ascension de Rome, et la traversée des Alpes par Hannibal. Vous aurez d'ailleurs le loisir de commander ces héros célèbres, unités particulièrement efficaces au combat ! Sinon, on peut remarquer aussi quelques améliorations au niveau des décors, qui prennent un peu de volume avec l'addition de falaises et de nouveaux types de terrain. Les programmeurs ont d'ailleurs profité de l'add-on pour repousser encore la limite des tailles des cartes. Enfin, rendons à César ce qui lui appartient, les bâtiments de la civilisation romaine seront dotés de leurs propres graphismes, y compris un superbe Coliseum pour ceux qui se sentent l'âme d'un grand bâtisseur ! ■

Frédéric Marié

Ludi, Vidi, Vici

Age of Empires: The Rise of Rome

Vous allez être l'otage de vos nerfs...



20 missions fondées
sur de véritables
interventions du SWAT,
les troupes d'élite de la
police de Los Angeles



Officier ou criminel ?
À vous de choisir de
quel côté de la loi vous
allez jouer



Cycle de l'insécurité
artificielle : vous ne
rejouez jamais la même
mission

POLICE QUEST

SWAT²

Protections
GIGN
le spécialiste
des missions
judiciaires

SIERRA

la seule véritable simulation tactique policière

Six personnages à contrôler et à gérer dans un univers gigantesque comportant plus de 10 000 écrans... Des centaines de villes à visiter, des kilomètres carrés de campagne... Un scénario de longue haleine... Un système de jeu dérivé de celui de *Advanced Dungeons & Dragons*... Non, ce n'est pas un communiqué de presse, mais bien quelques points forts de *Baldur's Gate*, un jeu de rôle qui devrait marquer. Les fans de *Diablo* le savent : le jeu de Interplay devrait nous apporter tout ce qui manquait au hit de Blizzard : un *background* étendu, une gestion bien plus fine des personnages et de leur équipement, un mode Multijoueur comportant des quêtes et surtout, une vraie durée de vie !

Alors c'est vrai, *Diablo 2* arrive également et devrait lui aussi être capable d'assurer sa propre continuité, mais en attendant de le voir tourner, on peut surtout compter sur *Baldur's Gate*. Ses graphismes très soignés et la grande liberté qu'il semble offrir aux joueurs, alliés au système de règles bien adaptées de AD&D, risquent bien d'assurer au soft un excellent accueil. On parle déjà de centaines de monstres et de sorts différents, d'alignements variés et de races hétérocycliques pouvant corser les rapports entre les personnages, d'objets en tout genre et de personnages extrêmement personnalisés (c'est le cas de le dire), nantis de caractéristiques, de compétences et..., de talents spéciaux ! La course à la puissance sera probablement un des points forts du jeu puisque armes et bijoux enchantés, de différentes natures, permettront d'accroître les possibilités des mages, paladins et autres nécromanciens.

Finalement, *Baldur's Gate* pourrait être LE jeu de rôle que les rôlistes sur table attendent depuis longtemps : un espace de liberté virtuelle où tout est possible, et où des aventuriers débutants vivront les aventures qui leur donneront l'étoffe des héros. ■

Luc-Santiago Rodriguez

Si tout va bien, *Baldur's Gate* devrait être en test le mois prochain et dans les boutiques avant Noël... Ah, ça en fait rêver plus d'un, non ? En attendant ce jour béni, fai-moi un petit point sur un jeu de rôle qui annonce grandiose, que dis-je, grandissime !



La rentrée des dragons

Baldur's Gate

Projet : CD-ROM PC / Éditeur : Interplay / Sortie : décembre

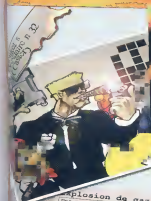
LAISSEZ TOMBER LES AGENDAS DE MAUVIETTE !

79F*

Hé, 79 balles !
Même pas un
chargeur.

A MANIPULER
AVEC
PRÉCAUTION

Agenda 1999
AGENDUKE 2099



Explosion de gaz au Poulp
Une mystérieuse explosion a ravagé
le célèbre établissement Poulp hier,
libérant des nuages de gaz toxiques
et provoquant des blessures graves.
Selon les premiers secours, d'origine
d'explosion aurait pu provenir
d'un défaut de ventilation d'un
système de chauffage. Les
autorités ont immédiatement
interdit l'accès au bâtiment et
ont commencé à évacuer les
personnes présentes.

10/10/99 21

10/10/99 21

10/10/99 21
Faites de la place
à vos idées
pour l'agenda.



POUR COMMANDER CE SPLENDIDE AGENDUKE 1999, RENVOYEZ LE COUPON CI-DESSOUS, REMPLI ET ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT PAR CHÈQUE
CARTE BANCAIRE, CCP OU MANDAT-LETTRE À : NORAH EDITIONS, 23, rue Lavoisier, 75008 PARIS

NOM :	CODE POSTAL :	RÈGLEMENT PAR :	CHEQUE, CCP, MANDAT LETTRE <input type="checkbox"/>
PRÉNOM :	PAYS :	CARTE BANCAIRE :	DATE D'EXPIRATION :
ADRESSE :	TEL :		
	FAX :	DATE :	SIGNATURE :

Notre déménagement au University of Surrey Research Park fut ironique. La nouvelle tanière de Lionhead se trouve désormais à quelques mètres des anciens locaux de Bullfrog. Six autres compagnies étaient sur la liste pour acquérir ces bureaux, mais grâce à la réputation de Peter auprès de la direction du Parc de Recherches, Lionhead l'emporta. Bullfrog est bien connu à Guilford comme une réussite exceptionnelle. Cela décida sans aucun doute les propriétaires à choisir Lionhead. De gigantesques bureaux en "demi-fond" furent commandés, assez grands pour supporter deux PC, plein d'espace, de quoi ranger leur collection de CD, de jeux de Monopoly... Des portes en aluminium furent installées avec, en guise de poignées, des "Space Invaders" en acier chromé... Le studio audio nous a coûté plus de 50 000 livres (environ 500 000 F.) en mixeurs, synthétiseurs, etc. Et une pièce en forme de poire fut montée pour que les programmeurs aient un endroit où se reposer durant les nuits de travail !

L'antre du lion

« L'ensemble du projet fut gardé secret. Mis à part Tim Rance et moi, personne n'eut le droit de voir les locaux, jusqu'à ce qu'ils soient aménagés (même pas Peter !). Quand l'équipe de Lionhead est finalement arrivée dans les nouveaux locaux, de larges sourires ont vu le jour. Puis vint le champagne. Chacun s'est précipité, argumentant pour prendre telle ou telle place. Mark Healey (artiste) s'est immédiatement rendu en ville pour acheter de quoi décorer son bureau. Il est revenu avec une demi-douzaine de plantes, des pierres polies pour coller autour de son moniteur et un tapis de prière qu'il exposa amoureusement dans son bureau. C'est maintenant devenu son temple. Il a aussi ramené une sorte de râseau Vaudou fait de racines séchées. Maintenant, lorsqu'il est ennuyé par une animation qui ne fonctionne pas comme il veut, il fait le tour de son

Pour se donner les moyens de réussir leur projet ambitieux, l'équipe de Lionhead s'est trouvée de nouveaux locaux.

Bref, les choses peuvent désormais réellement commencer pour Black & White. Ce n'est pas qu'on commençait à s'ennuyer mais bon...

bureau en psalmodiant et en agitant son espèce de grigri comme un homme-médecine Apache ! Il est fou... Dans nos nouveaux bureaux luxueux, nous avons désormais la place nécessaire pour grossir. Une publicité est passée dans le magazine *The Edge* et plus d'une centaine de réponses nous sont parvenues. Notre première nouvelle recrue fut Russel Shaw à la tête du département musique. Je l'ai toujours vu habillé d'un pull à col roulé, de jeans et d'une casquette de base-ball (heureusement mise



Les olympiades

Cette année, chaque employé de Lionhead doit organiser un tournoi, auquel tout les autres devront participer, et qui comptera dans les J.O. Lionhead. Cela peut être sur un jeu PC, un jeu de plateau, un sport... Du moment que l'on peut établir un classement !

Tim Rance, notre directeur technique, a organisé un tournoi de badminton. Jamie n'a pas encore gagné un match ! Tim a travaillé aussi à la City (zone boursière et bancaire de Londres) et il a mis au point un système de spéculation sur les résultats du tournoi. Les J.O. de l'an dernier ont été très disputés. À l'approche de Noël, j'étais au corps à corps avec Jonty Barnes. À l'encontre de tous les paris, j'ai gagné le tournoi de football de table, battant Demis (ancien champion de Cambridge) dans la finale. Il l'a d'ailleurs mal pris et ronchonnait encore quelques semaines plus tard. J'avais alors 4,5 points d'avance sur Jonty. À mon grand regret, il a gagné le championnat de fantasy football, lui octroyant 5 points et gagnant ainsi ces premiers J.O. Lionhead. Pour un demi-point... Aaaaaarrghhhhh !

Le déménagement

Lionhead (6^e partie)

États d'âme de Jonty

Jonty Barnes est l'un des programmeurs de Lionhead. À la question sur les sensations lorsque l'on programme un jeu vidéo, il a répondu : « Si vous aimez les jeux vidéo comme je les aime, vivre en les programmant est génial. Pour être honnête, j'ai l'impression d'être payé pour faire ce qui me plaît avec un groupe de copains. Programmer un

jeu vous place continuellement en position de création et de résolutions de problèmes et de bugs mathématiques. Contrairement à ce que tout le monde croit, c'est un sacré boulot. Il y a surtout une énorme pression pour finir le jeu à temps. Le début d'un jeu est toujours le plus excitant, car on est alors totalement libre de lancer de nouvelles idées. Plus tard, il faut être prêt à sacrifier sa vie personnelle pour bosser comme un âne et finir les routines en temps et en heure. Par exemple sur *Dungeon Keeper*, durant les 5 derniers mois de développement, on a tous bossé au moins 16 heures/jour, même les week-end. Démentiel, non ? Bien entendu le plus satisfaisant est de voir le résultat. Ce que vous en pensez ou le travail fourni ne comptent plus alors. Ce sont les réactions des joueurs qui priment. Quand vous êtes dans le bus, et que vous surprenez une discussion enthousiaste entre deux personnes, c'est la plus belle des récompenses. »



dans le bon sens !). Il est toujours très enthousiaste et appelle tout le monde "mec". Bien qu'il soit le seul à avoir une salle à part entière, il travaille la porte ouverte. Comme il joue encore et encore les mêmes morceaux, on en a plein la tête et ceux-ci ne devraient pas tarder à se glisser sur notre site.

Lionhead tisse sa toile

« Le fonctionnement du site est le fait d'un autre nouveau visage: Jamie Durrant. Il a impressionné tout le monde avec son portfolio et on lui a tout de suite proposé le poste. Pendant son embauche, il nous a conseillé de jeter un coup d'œil sur son site personnel. Là, nous avons découvert deux choses à propos de Jamie. Tout d'abord, s'il est employé comme artiste, il est aussi très doué pour la conception de sites Internet. En une nuit, il nous a créé un site avec un logo interactif, une camera prenant des

photos de ce qui se passe dans les locaux, des blagues, des jeux, des biographies, des liens vers d'autres pages... Faites un petit tour sur www.lionhead.co.uk. La deuxième chose à propos de Jamie, c'est qu'il est homosexuel et fier de l'être, à en juger par le fait que c'est la première chose qu'il annonce sur son site perso. Il a même appelé son équipe de foot : les Athlètes efféminés ! Malheureusement, Jamie n'est pas très doué pour le sport.

» Un autre aspect très positif de posséder ces nouveaux locaux, vient de la productivité qui s'est encore accrue. En plus, le salon de l'E3 a motivé tout le monde. La version jouable de *Black & White* avance à grands pas et nous devrions très prochainement avoir une version testable. Elle sera dénuée de tout graphisme ou animation, juste une version basique pour vérifier et régler le jeu. Quand nous serons contents avec cette version, on la donnera alors à nos artistes qui ajouteront alors tout ce qu'il faut ! » ■

Récit de Steve Jackson traduit par Didier Latil





**Grâce aux
repoussez
de l'univers
Ensemble
d'un nouv**

**L'AMD-K6-2 est le premier processeur qui
offre la technologie innovatrice 3DNow!
Il confère à votre PC un niveau de
performance et de réalisme non encore
atteint.**

**Redécouvrez le monde de l'Internet et des
jeux vidéo grâce à cette nouvelle technologie
révolutionnaire du son et de l'image...**

**processeurs AMD-K6®-2
les frontières inconnues
des jeux...
partons à la découverte
du monde...**



le choix qui s'impose !

hors-sujet



BANDE DESSINÉE

La geste qui sauve

Très attendue par les médiévistes fantasticomaniques, cette Geste un peu courte s'avère être un vrai régal visuel. Le trait précis de Varanda nous offre des planches soignées malgré des couleurs peu contrastées. Le scénario, quant à lui, n'est pas très dense : le périlleux voyage d'une guerrière et de son écuyère manque d'audace et de rebondissements pour vraiment étonner. Heureusement, le graphisme et l'ambiance focalisent suffisamment l'attention pour ne pas trop décevoir le lecteur.

La Geste des Chevaliers Dragons
Varanda/Angé - Vents d'Ouest - 78 F.



EXTENSION NÉPHILIM

Arthur réincarné

Lorsque les Néphilims, ces étranges créatures capables de se réincarner et venues du fond des âges, revisitent le mythe du Roi Arthur, attention aux mystères ! Cette extension permettra aux joueurs de créer de nouvelles incarnations et de jouer dans un environnement légendaire et autrement plus magique que l'époque actuelle. Un supplément riche et bien documenté.

Les Arthuriades - Multisim - 189 F.

Amour spatio-temporel

Ce 17^e épisode de Valérien déçoit. Pourtant, les personnages avaient pris une certaine consistance avec l'âge (31 ans !) L'univers était posé et Christin semblait rebondir sur de nouvelles intrigues. Mais la volonté d'affirmer ce couple spatial par une paternité adoptive, englobe nos héros dans une course-poursuite à rallonge qui étouffe leur psychologie.

L'Orphelin des Astres - Mezières/Christin - Dargaud.



BANDE DÉCIMÉE



VIDEO 2

Prince navrant

Après une première adaptation flamboyante de Hataway, Prince Vaillant reçoit à nouveaux les faveurs du grand écran. L'épopée médiévale originale a bien du mal à sortir intacte d'un traitement très enfantin et d'un scénario transparent. Malgré un humour présent et des décors soignés, ce film distrayant mais très crétin reste bien loin des splendides bandes dessinées de Forster !

Prince Vaillant - TF1 Vidéo - 149 F.

Les Jeux étranges du Soleil et de la Lune



Décidément, il s'en passe de belles à Londres en 1590 ! Des alchimistes, des sorciers et des fées s'activent dans l'ombre tandis que la reine Orianne onahait la ville avec son Peuple Fabuleux. Au milieu de ce remue ménage, un espion et une libraire recherchent un mystérieux jeune homme prénommé Arthur... Ce roman haut en couleur mais bourré d'innexécutes historiques plaira beaucoup aux fans de fantasy, mais les autres s'endormiront.

Lisa Goldstein/J'ai lu/36 F.

La Vénus d'Ille



Ceux qui pensent que Prosper Mérimée est un infâme rassur juste bon à endormir les lycéens en cours de français vont devoir réviser leur jugement. Les cinq nouvelles de ce court recueil sont effectivement riches en statues anémées, en spectres et en visions prophétiques tragiques : on nage en pleine fantasmagorie ! Avec peu d'effets, mais grande efficacité, Mérimée prouve une fois encore que nos auteurs classiques étaient aussi doués pour les mystères.

Prosper Mérimée/Librairie.

La Baronne trépassée





EXTENSION ONIRIQUE

Faites de beaux rêves

Les amoureux du jeu de rôle « Rêve de dragon » le savent : ce jeu est magique. Et pour plonger dans de merveilleuses histoires bourrées de fantaisie et de poésie, Multisim réédite trois anciens scénarios introuvables jusqu'à présent. On y voyage dans un empire où le jeu régit la vie d'un royaume, on y visite une auberge enrhumée (!) : en un mot, on se lance

dans de bien étranges aventures ! Une magnifique extension.

Trois reflets d'anciens rêves
Denis Gerfaut - Multisim - 179 F.



X-FILES

Scully classée X

Des exécutions massives de « contactés » ne dissimuleraient-elles pas un grave événement de nature extraterrestre ? Ces deux épisodes livrent de nouveaux éléments sur la Conspiration et inversent, pour une raison assez vaseuse,

les comportements de Mulder et Scully. En plus de ce revirement de situation, certains regretteront un scénario un peu bancal malgré une réalisation efficace.

Patient X
20th Century Fox - 149 F.

C.O.M.I.C.S

Mon sorcier mal-aimé



Garth Ennis fête dans le sang et la bière ses retrouvailles avec le personnage de John Constantine. Le magicien Punk-Rock de chez DC se retrouve sur la liste noire d'un boss du milieu londonien, dont il arracha jadis le fils aux enfers. Pour frissonner tout en ajoutant à votre vocabulaire de nouveaux jurons « britons » bien sentis.
Hellblazer #129 - G. Ennis et J. Higgins - DC/Vertigo - 20 F.

BÉBÉ

Conte défait



Un petit écreur qui rêvait de devenir humain, des sortilèges, un Barbe-Bleue dévastateur : *Le Prince des écrevilles* emprunte beaucoup au conte de fées pour finalement s'affirmer en tant que conte cruel.

Quasiment dépourvu de dialogues mais doté d'une grande force graphique, cette BD audacieuse est un petit chef-d'œuvre de perversité. Sur le même thème que *La Belle et la Bête* ou *Ladyhawke*, Hausman et Yann ont accompli un bel exercice de style.

Le Prince des écrevilles - Hausman/Yann - Aire Libre - 79 F.

Un vieux château habité par le fils du Diable, une morte qui revient à la vie, un homme persécuté par un vampire... Tous les ingrédients du roman gothique seraient-ils réunis ? Certes, mais uniquement pour le meilleur alors ! Cette histoire fantastique est effectivement riche en surprises et en rebondissements et le destin tragique de ce veuf, poursuivi par une baronne tégassée, s'avère particulièrement captivant.
Poisson du Terrail
Joëlle Losfeld/119 F.

Le Scarabée



Un homme politique aux nerfs d'acier, poursuivi par d'effrayants souvenirs et terrorisé par un mystérieux scarabée, un oriental polymorphe et insaisissable... il n'en faut pas plus pour que la bonne société londonienne tremble sur ses bases ! Paru en même temps que *Dracula* (1897), ce roman fantastique frénétique exploite un thème peu commun et, 100 ans après sa parution, n'a rien perdu de son charme toxébreux.
Richard Marsh
Joëlle Losfeld/98 F.

L'Arbre d'or



A mi-chemin entre la fantasy et la science-fiction, ce livre assurément fou nous entraîne sur une planète bien étrange où un roi despotique passe le plus clair de son temps à faire trancher les têtes ! Palais, châteaux et décors bucoliques cohabitent avec voitures à pédales, télégraphes interplanétaires et gigantesques ponts. Désordome et un peu fouillis, ce drôle de roman abstrus entraînera les curieux dans un monde pittoresque.
Michel Grimaud
Présence du Futur/25 F.

Guillemot Maxi Gamer Phoenix

Après l'échec de la Voodoo Rush (la première carte de 3Dfx à la fois 2D et 3D), 3Dfx propose le processeur Banshee, une sorte de 3Dfx 2 avec la 2D en prime.

La Maxi Gamer Phoenix étant la première carte disponible, elle sera la première à passer sur le gril !

Avec le Banshee, 3Dfx n'en est pas à son coup d'essai dans le petit monde des cartes 2D/3D. En effet, il y a deux ans environ, on a vu apparaître des cartes exploitant le Voodoo Rush. En fait il s'agissait de cartes intégrant d'une part un chipset 2D peu performant d'origine Alliance et d'autre part le Voodoo Rush pour la 3D. Malheureusement le Voodoo Rush n'était qu'une version allégée du Voodoo Graphics, premier du nom, notamment à des fins de compatibilité avec le chip 2D.

Compatible Glide

Ne perdant pas espoir, 3Dfx retente sa chance, cette fois-ci en développant le produit de A à Z, avec pour premier exemple la Maxi Gamer Phoenix de Guillemot. Dotée de 16 Mo de mémoire vidéo SGRAM, elle se présente sous la forme d'une carte PCI. Oui, alors que la mode est à l'AGP, voilà une carte qui sort dans un premier temps au format PCI... Ce n'est pas si étonnant que cela d'ailleurs, en effet le Banshee ne sait pas exploiter à fond le bus AGP, c'est-à-dire en mode 2x qui comme son nom l'indique permet de doubler les vitesses de transfert dans les jeux 3D qui l'exploitent. De plus, le Banshee est bien incapable d'aller stocker le surplus de textures nécessaires à l'affichage d'une scène directement en mémoire vive, ce qui est pourtant l'un des points clefs de l'AGP. Bref, l'AGP n'est quasiment pas utilisé. Pour l'instant, ce n'est pas gênant, mais plus tard ? En ce qui concerne l'accélération 3D

proprement dite sur la puce, on retrouve grosso modo les mêmes fonctions que la 3Dfx 2, ce qui fait que le 3Dfx Banshee reste compatible Glide ! En fait, la seule vraie modification par rapport à la 3D de la Voodoo 2 est que le Banshee ne possède qu'une unité de texturing, contre deux pour la Voodoo 2. Il faudra ainsi deux cycles d'horloges pour appliquer deux textures à un même polygone, là où une Voodoo 2 ne demandait qu'un cycle d'horloge. Mais d'un autre côté, la mémoire du Banshee est bien plus rapide, et le processeur graphique lui-même est

meilleures avec la Banshee, notamment avec les PC puissants. Ainsi sur Pentium II 233 l'écart reste très faible mais sur Pentium II 450 il se creuse nettement, avec notamment un score sous Incoming en 800 x 600 de 72 images par seconde pour la Banshee et 58 images par seconde pour la Voodoo 2. Reste que DirectX 6

Constructeur : Guillemot
Langue : française
Prix : env. 1 000 F. 16 Mo PCI



cadencé à plus grande vitesse. Au final, ce n'est pas très gênant pour le moment. En effet, les seuls jeux qui utilisent le multi-texturing sont Quake II et Unreal, où certes l'impact est alors important (par exemple, sur PII 233 en 800 x 600 on passe de 50 images par seconde sous Quake II sur Voodoo 2 à 37 images par seconde avec un Banshee), mais cela ne concerne pas la majorité des jeux actuels. Dans les autres jeux, comme Incoming ou Forsaken, les performances sont

implémentant le multi-texturing, on devrait voir arriver l'année prochaine une multitude de jeux l'exploitant, ce qui ne sera pas à l'avantage du Banshee... Par ailleurs, il ne faut pas oublier que grâce aux 16 Mo de mémoire, on peut enfin dépasser la limitation du Voodoo 2 en résolution (800 x 600) et jouer en 1 024 x 768, voire plus. Par contre on reste limité à une profondeur de couleurs de 16 bits. Parlons tout de même de la partie 2D. Elle est assurée par un moteur 128 bits

très rapide. En fait, 3Dfx a inclus toutes les fonctions de base de Windows directement sur le chip, ce qui fait que l'affichage est grandement accéléré. La carte peut par ailleurs monter en 1 920 x 1 440 (avec un taux de rafraîchissement de 60 Hz) d'après Guillemot, mais franchement, qui possède un moniteur supportant une telle résolution et peut en avoir les moyens et l'utilité ? Pas un joueur en tout cas. De même, le moteur VGA est le premier à être entièrement 128 Bits, ce qui permet de booster les performances des jeux sous DOS. Ah bon ça existe encore des jeux sous DOS ? Désolé, j'avais oublié !

Bonnes performances

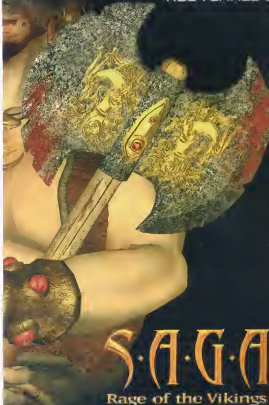
Au final, le Banshee bien que limité sur pas mal de points techniques, offre tout de même d'excellentes performances dans les jeux, et c'est tout de même ça le plus important. Certes d'ici à six mois (voire plus !) la carte pourrait



commencer à montrer ses limites par rapport à une TnT par exemple (cf. le test de la Diamond Viper V550 dans le dernier numéro), mais avec une version 16 Mo pour moins de 1 000 F. (soit 500 F. de moins qu'une TnT tout de même), il est difficile de résister à l'offre de Guillemot, surtout pour un upgrade de PC sans AGP. ■

ILS SONT GRANDS, BLONDS,
FORTS ET INTELLIGENTS...

...IL NE MANQUERAIT PLUS
QU'ILS NOUS PIQUENT
NOS FEMMES !



S.A.G.A.

Rage of the Vikings

DURANT
3 SIÈCLES
ON PRIAIT
POUR QU'ILS
N'ARRIVENT PAS
ILS DÉBARQUENT
EN NOVEMBRE.

BABA

SAGA

UN JEU DE STRATÉGIE BARBARE
HAUTEMENT CIVILISÉ

www.cryo-interactive.com



3615 Cryo

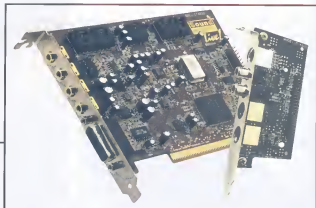
Creative Labs

Le son est trop souvent sous-exploité dans beaucoup de jeux, même si certains éditeurs ont fait d'énormes efforts pour recréer des ambiances plus propices. Mais l'apparition de la SB Live de Creative risque de changer sérieusement la donne !

SB Live

Pour avoir un bon son sur PC, on se contentait facilement jusqu'alors d'une bonne vieille SoundBlaster 16 ! Le peu de musique MIDI présente dans les jeux, n'incitait même pas à investir dans une carte à table d'ondes. Certes, Creative Labs avec son AWE64 et Guillemot, précurseur en ce domaine, avaient tenté d'introduire quelques innovations. La MaxiSound 64 propose ainsi tout un panel d'effets qui permettent de régler le son en temps

Genre : carte son
Constructeur : Creative Labs
Langue : en anglais/français
Prix : environ 1500 F.



réel et de recréer une ambiance. Mais l'accueil des éditeurs est resté plutôt mitigé puisque seul F1 Racing a vraiment profité des possibilités de la carte Guillemot. Et voici qu'arrive la SB Live de Creative Labs. Sans véritablement innover, cette carte concentre absolument toutes les technologies qui peuvent véritablement transfigurer votre environnement. Cette fois, c'est sûr, le chemin est ouvert pour que le son ne soit plus le parent pauvre de nos jeux ! La puce qui est au cœur de la SB Live est une bête de puissance uniquement dédiée au son, et provient de la société Emu, rachetée par Creative, une référence du milieu professionnel MIDI.

Le résultat vous plonge dans un environnement beaucoup plus réaliste qu'avant, car l'ambiance sonore est modifiée en fonction du milieu dans lequel vous vous trouvez. Le son ne sera pas le même, selon que vous serez dans l'eau, une plaine ou un char, tant au niveau des effets (écho, reverb) qu'au niveau de la 3D, et ce grâce au traitement effectué par la puce. Mieux encore, Creative a développé une nouvelle norme, l'Environmental Audio. Lorsqu'elle est utilisée, les effets et la 3D sont adaptés dynamiquement dans les jeux, et non plus appliqués à tout l'environnement sonore. Le réalisme est alors encore plus poussé. Un quake-like est encore plus terrifiant avec un effet

d'écho dans les caves ou lorsque le cri d'un adversaire, qui arrive par derrière, vous incite à vous retourner grâce aux effets de 3D positionnelle. La SB Live crée ainsi une ambiance sonore incomparable, tout en libérant le processeur de la gestion audio. Seule contrainte, il faut posséder des enceintes avec au moins quatre voies pour profiter pleinement des effets car le rendu sur deux voies, s'il passe bien pour les effets, est bien sûr inopérant en 3D. Creative propose la SB Live aux environs de 1500 F, ce qui peut paraître cher, mais les passionnés ne le regretteront pas tant la SB Live transfigure l'ambiance des jeux. Notez que Creative va proposer un bundle avec des enceintes cinq voies pour seulement 300 F. de plus ! Il serait donc fou de s'en priver... ■



Monster 3D II
Accélérateur graphique



Monster Sound
Accélérateur audio



Stealth II
Carte graphique



Viper
Carte graphique



Fire GL
Carte graphique professionnelle



FirePort
Contrôleur SCSI



SupraExpress
Modems interne et externe



Sonic Impact
Carte son

Et si vous releviez le goût de votre PC ?

Aujourd'hui l'informatique, c'est comme la cuisine : il y en a des fades et d'autres plus relevées. Alors, pour tous les amoureux du goût et des saveurs épicées, Diamond Multimédia propose une large gamme de périphériques qui donnera du piquant à votre PC. Cartes accélératrices Monster 3D II, cartes son Monster Sound et Sonic Impact, cartes graphiques Viper ou encore modems SupraExpress, voilà de quoi mettre le feu à votre PC et connaître enfin les sensations fortes dont vous rêviez.

Revendeurs : Magasins Boulanger, Camiflor, FNAC, hypermarchés Géant, Sercourt et tous les bons revendeurs informatiques.

Diamond Multimédia Systems France

122, av. du Général Leclerc - 92100 Boulogne - France
Tél. : 01 55 38 16 00 - Fax : 01 55 38 16 01

BBS multilingues modem 28.8 KB 00-49 8 151-266333

00-44-11389-444415 ou 00-1-608-325 2175

Numeros 00-49-8151-266334 America Online (keyword : DIAMOND)

Answer Computers, Tél. : 01 60 92 60 00

Banque Magnétique, Tél. : 01 39 33 98 00

High Tech Services, Tél. : 04 42 20 59 59

Ingram Micro, Tél. : 03 20 88 58 00

Karna, Tél. : 01 46 74 56 56

Toutes les marques citées sont des marques commerciales ou des marques déposées de Diamond Multimédia Systems.



DIAMOND

MULTIMEDIA
EUROPEAN DIVISION

Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite.

<http://www.diamondmm.de>

NEC Direction

Après une cure de remise en forme, le Celeron revient sur le devant de la scène. Plus proche du PII que de son piètre prédécesseur, le Celeron A redore le blason de la gamme.

SM-333c L

Configuration : Celeron A à 333 MHz, mémoire cache intégrée 128 Ko, ATI Xpert XL AGP, HD 6,4 Go, carte mère Intel LX, CD-ROM 32x, 64 Mo de SDRAM, écran NEC 15 pouces C550, carte son Creative Labs PCI 64.

Offre logicielle : Windows 98, Corel Draw, Corel Photopaint 7, Corel Dream 3D 7, Dictée Vocale ViaVoice, MS Word 97 et MS Works.

Prix : env. 9 000 F. (gamme Direction : de 7 500 à moins de 9 000 F).



Sil les Celeron premiers du nom, à 266 et 300 MHz, étaient plutôt restés dans l'ombre, ce ne sera certainement pas le cas des Celeron A à 300 et 333 MHz. En effet Intel semble être revenu sur son erreur en nous sortant un processeur qui n'a plus rien d'un simple Pentium II (c'est-à-dire sans cache L2). Intel a donc commencé par lui rajouter 128 Ko de cache, ce qui représente un gain de performance considérable. Surtout lorsque l'on sait que le cache du Celeron A est intégré au CPU et qu'il fonctionne à la même fréquence interne que celui-ci. Et au niveau des résultats, ce gain de puissance se fait sentir, puisque le Celeron est aussi puissant qu'un Pentium II à fréquence égale ! Conclusion, 128 Ko à 333 MHz, c'est aussi bien que 512 à 166 MHz... Le NEC Direction SM-333c L, l'un des premiers PC intégrant le Celeron A, proposé à moins de 9 000 F., est un bel exemple des configurations de milieu de gamme que l'on peut concevoir autour de ce CPU. NEC a su choisir des composants équilibrés qui forment une machine de milieu de gamme, idéale pour un joueur. Cette machine dispose ainsi d'une carte mère basée sur un



chipset LX, au lieu de l'EX normalement dévolu aux Celeron, et moins évolutif. Les jeux gourmands en ressources apprécieront les 64 Mo de SDRAM et le Quantum Fireball de 6,4 Go, un disque dur très vélocité. Quant au son, il est assuré par la Creative Labs 64 PCI. On apprécie aussi la présence d'une carte à base de ATI Rage Pro qui, bien que dépassée par la nouvelle génération, a encore de beaux restes. Toutefois, on aurait préféré à la version Xpert XL, la Xpert@Play pour avoir une sortie TV. Un CD-ROM 32x et un écran 15 pouces d'origine (NEC bien sûr) complètent cette configuration. Le tout offre une

excellente prestation et confirme le Celeron A comme un bon choix pour les joueurs. Les quake-like ou les simulateurs de vol tourneront plutôt bien, ou du moins de manière identique à une configuration équivalente à base de PII 300. Les performances et le faible prix du Direction SM-333c L démontrent les capacités et l'intérêt du Celeron à 333 MHz. Ce processeur pourrait en effet très bien réussir le pari que n'avait pu réaliser Intel avec les premiers Celeron : instaurer le Slot One en standard de l'entrée de gamme, y compris pour le jeu.

Philippe Ramelet

CONÇU POUR LE SIECLE PROCHAIN

REVENDEURS,
contactez-nous!

SITE INTERNET :
<http://www.actebis.fr> ou
<http://www.targa-online.com>



Intel propose aujourd'hui la gamme TARGA POWERLINE, micro-ordinateurs domestiques (semi-professionnels) équipés des dernières technologies de l'industrie informatique :

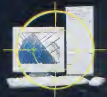
Plus processeurs Intel® Pentium® III de 333 MHz à 450 MHz, disques durs ultra rapides, carte graphique AGP accélératrice 2D/3D...

Pour connaître une configuration spécifique, TARGA peut l'assembler pour vous grâce au concept RTO*.

Pour tout conseil sur les micro-ordinateurs TARGA et le concept RTO*, adressez-vous directement à votre revendeur habituel ou consultez notre site Internet.

RTO : Build To Order (fabrique à la demande)

*Ce service marque déposée d'Intel Corporation. La gamme Intel Inside et Pentium sont des marques déposées d'Intel Corporation.



TARGA
CONNECTION 21™

K. DRÖTYAN

LA LEGENDE CONTINUE...
DESORMAIS, LE MONDE EST ENTRE VOS MAINS



PC
ROM

Jeux de Rôle
RPG

Un genre radicalement nouveau alliant simulation, action et rôle

"Un sympathique jeu de rôle" - PC JEUX

Une haute résolution graphique (640x480)

Environnement totalement 3D

**Système d'évolution des compétences pour chaque
personnage.**

+ de 30 niveaux différents !

Système " automousse" : confort de jeu !

Jeu facile d'accès !

Dreus et Helena, lui mercenaire, elle magicienne.

*Guile l'ami de Dreus meurt au cours d'une confrontation avec
Ereanet le maître des ténèbres.*

Dreus et Helena partent en croisade afin de se venger.

*Rencontrez au cours de l'aventure d'autres personnages (textes
en R.P.G) qui vous aideront avec leurs différentes techniques de
combats (coups par coups, déplacements sur damier, sorts mul-
tiples) Trouvez tous ensemble la solution*

*de l'énigme afin d'accéder au royaume des dieux et connaître
l'ultime vérité.*



multiplayer



UO débarque enfin !

Pour une fois ce n'est pas une rumeur, un attaché de presse de **Origin**, Richard Vogel, a annoncé sur différents sites sa fin l'installation de serveurs sur notre bon vieux continent, ou presque puisqu'ils sont destinés à atterrir sur la Perle d'Albion. Vous nous direz, ça fait toujours moins loin que le côté Est des États-Unis ! Malgré tout méfiance, car selon les fournisseurs d'accès français, qui cherchent à optimiser leur connexion sur les États-Unis avant tout autre point géographique, il n'est pas encore sûr que le joueur français moyen y gagne en qualité... Quoi qu'il en soit, la démarche permet tout au moins d'espérer une distribution officielle de *Ultima Online* sur le continent et, sans chauvinisme suédois, en France en particulier ! Quelque chose nous dit que cela pourrait même coïncider avec la commercialisation de l'*add-on*, *The Second Age*, qui après tout comprendra aussi le jeu original dans le packaging... ■

Histoire sans fin ?

C'était trop beau, nous avons récemment appris que la sortie commerciale de *Everquest* était repoussée à janvier 99. Remarquez comme cela **989 Studios** aura tout le temps de peaufiner ce jeu de rôle on-line qui fait tant parler de lui. À ce sujet, profitons en pour attirer votre attention sur le seul site francophone entièrement dédié à *Everquest* : *Everquest La Source* (www.lasource.net/eq/). Histoire de continuer à vous faire du mal pendant de longs mois, vous pourrez y trouver des nouvelles fraîches sur le développement du jeu, des articles entièrement traduits de l'anglais, ainsi qu'un forum et des centres de vote pour partager vos attentes et vous ronger les ongles en compagnie de plein de francophones tout aussi impatients ! ■



À pas de géant...

Interplay semble à son tour vouloir se lancer dans le jeu on-line à grande échelle. À cette fin, ils ont annoncé un jeu d'action/stratégie on-line développé par **Planet Moon Studios**, une nouvelle équipe qui a déjà fait parler d'elle chez Shiny avec *M.D.K.* Le concept reste pour l'instant encore assez nébuleux, impliquant trois races extraterrestres, *Sea Reapers*, *Meccaryn* et les géants *Kabuto* luttant pour conquérir les fragments épars d'une planète récemment détruite. Pour ajouter un peu de poésie, les joueurs ne devront pas hésiter à manger, brûler, noyer, enfermer leurs victimes, y compris une quatrième race, genre Lemmings, qui aurait le malheur de passer par là. Cette ode à la vie virtuelle devrait voir le jour à la fin de l'année. ■

Abracadalpha



Très discret jusqu'ici, le site de jeux on-line *MPG-Net* cherche à attirer l'attention de nouveaux joueurs avec une offre gratuite, comprenant l'envoi d'un CD sans obligation d'achat, de plusieurs de ses jeux on-line. On remarquera aussi la possibilité de tester gratuitement le prochain jeu de rôle on-line du site, appelé *Drakkar II*. Vous pouvez créer un compte gratuit en remplissant un petit formulaire à l'adresse www.mpgn.com, sachant que pour profiter des autres jeux du site qui pourraient vous tenter, il vous en coûtera 10 dollars par mois ! ■



La carte de la sainteté ?

Pour tous les amateurs de jeux de cartes qui souhaiteraient explorer d'autres decks que ceux de Magic : The Gathering, **Digital Addiction** propose son propre jeu, exclusivement on-line, dont l'univers rappelle funeusement celui d'un autre jeu de cartes de... Wizards of the Coast, au hasard. Bref ne vous attendez pas à une originalité folle, puisque le jeu s'inspire largement de l'univers médiéval-fantastique avec au total près de 300 sorts à la disposition des joueurs. Pour jouer non de plus simple, téléchargez le pack de base qui comprend 60 cartes sur le site www.digitaladdiction.com. Évidemment, comme vous n'avez pas affaire à des phalanthropes vous vous rendrez vite compte que vous aurez besoin de cartes supplémentaires pour peaufiner votre deck, vendus sous forme de boosters ! ■

TEN change de Cap

Le service de jeu on-line tentaculaire Total Entertainment Network, ou TEN pour les intimes, commence à viser d'autres marchés que les États-Unis et le Canada. Et le grand gagnant pour cette année sera... et non perdu Madame, l'Afrique du Sud ! Appelé The Magic Net, ce nouveau service on-line utilisant la technologie serveur-client de TEN offrira 36 nouveaux jeux on-line à ses futurs abonnés. Comme qui les Sud-Africains ont de l'or, des idées, et nous, ben il nous reste quand même France Télécom et le fromage de chèvre. ■

Encore raté !



Fin août, nous avons appris que Magic Online, la division de jeu on-line d'Interactive Magic, allait s'exporter en Europe, avec l'ouverture d'un serveur en Allemagne. Quelques semaines après, Magic Online annonçait à l'occasion de l'E.C.T.S qu'ils

allaient aussi lancer un autre serveur, cette fois-ci en Angleterre... Regardez que sur ces serveurs de jeux, on peut trouver l'excellent Warbirds, un classique de la simulation on-line avec Air Warrior 3. On peut aussi y trouver Dawn of Aces, dédié à la Première Guerre mondiale au lieu de la Seconde, et Planetary Raiders, un simulateur spatial qui évoque Elite dans son concept. Allez messieurs les Américains, encore un petit effort, visiez au milieu, on y est presque. ■

SPECIALISTE VPC DÉPÂS 1989



PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

PC CD-ROM JEUX seuls

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN ①
04.73.60.00.18
3615 CENTSOF
FAX 04.73.60.00.17



CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CD PROMO

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 3

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 3

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 3

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 3

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 3

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 3

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 3

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 3

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 3

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 3

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 3

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 3

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 3

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 3

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 3

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 3

Jane's

LE MESS
DES FOUS VOLANTS

Combat.Net

Longtemps promis, longtemps attendu, Jane's ouvre enfin son site on-line destiné aux nombreux simulateurs présents et à venir de son catalogue. Malheureusement, Combat.Net semble connaître certains ratés qui risquent de laisser au sol quelques pilotes virtuels.

Comme les autres combats qui figurent sous le logo et l'onglet 2 sur le niveau Multiplayer, il s'agit d'un mode de jeu en ligne sur d'un site on-line (permettant à tous les amateurs de se retrouver aisément). C'est en fait tout ce que propose Combat.Net (www.janescombat.net), qui propose déjà deux modes de jeu pour les deux titres précédents, et bientôt F-15, en attendant les futurs simulateurs comme X-47 et WWF Fighters. Pour vous connecter, il vous suffit d'un accès à Internet. Explorer le site Netpage v4.0.1 ou plus. Vous serez ensuite invité à créer un compte, à définir vos paramètres, puis à rejoindre un serveur. Les paramètres sont très intéressants sur le terrain. La Jane's 15 ou premier F-15, est un Fighters Anti-Air qui transporte actuellement la mission de saffrage avec quatre fois plus de joueurs connectés dans ses lignes que pour l'onglet 2. Il faut dire qu'il combine une grande variété de son-



meur Multiplayer solide. Pour ce simulateur, vous pouvez choisir entre quatre arènes : « Open » où chaque joueur peut proposer la mission de son choix, disponible par défaut ou créée à l'aide de l'éditeur en mode Deathmatch ou Coopératif. L'arène « Training » reprend le même principe, à la différence près que vos performances ne sont pas enregistrées, et permet donc de s'entraîner sans alourdir son tableau.



de thème de bataille, comme l'attaque des avions à Vietnam ou les attaques aériennes contre les bases ennemies. Les autres arènes sont les deux titres précédents, les F-15 et WWF Fighters. Mais, pour ceux qui veulent y jouer, il faut noter que les deux titres ne combinent pas les deux modes.

Au ras des pâquerettes

Pour les pilotes qui veulent, Combat.Net propose aussi des arènes en 2D. Les premières sont les deux titres précédents, les F-15 et WWF Fighters. Mais, pour ceux qui veulent y jouer, il faut noter que les deux titres ne combinent pas les deux modes.

Urban Assault

CH'UIS DÉGOÛTÉ...

Après nous avoir largement convaincus en Solo, on pouvait penser que Urban Assault allait conquérir Internet les doigts dans le nez. Sans faire de démagogie, on avait oublié un petit détail : sur le Web plus qu'ailleurs, c'est vous qui décidez. Chronique d'un faux départ.

Quand j'ouvrais votre site, j'étais sûr d'avoir en face de moi la bête de la semaine. Et j'étais sûr d'être sûr. Si vous n'avez pas encore joué à Urban Assault, c'est dommage. Mais si vous l'avez déjà joué, vous savez que c'est un jeu qui a le potentiel d'être le prochain Star Wars. C'est un jeu qui a le potentiel d'être le prochain Star Wars. C'est un jeu qui a le potentiel d'être le prochain Star Wars. C'est un jeu qui a le potentiel d'être le prochain Star Wars.

Prologue
 Bonjour à tous, j'ai écrit ce texte pour vous dire que j'ai joué à Urban Assault et que j'ai aimé. C'est un jeu qui a le potentiel d'être le prochain Star Wars. C'est un jeu qui a le potentiel d'être le prochain Star Wars. C'est un jeu qui a le potentiel d'être le prochain Star Wars.



Urban Assault est un jeu de guerre en temps réel qui se joue en solo ou en multijoueur. Il est développé par la société allemande Storm Zone (Zurich) et est distribué en France par la société française de jeux vidéo (Storm Zone).

Le grand sommeil

Urban Assault est un jeu de guerre en temps réel qui se joue en solo ou en multijoueur. Il est développé par la société allemande Storm Zone (Zurich) et est distribué en France par la société française de jeux vidéo (Storm Zone).





l'énergie du désespoir



Panterra

Depuis Meridian 59, la mode du jeu de rôle on-line commence à s'installer. À chacun de trouver sa propre originalité afin de séduire les internautes ! Panterra

DEVEZ UN LORD

nous joue la carte de la « non-violence », en choisissant d'empêcher tout combat entre joueurs.



L'équipe de Realms Network revendique l'appartenance de Panterra à la famille des jeux de rôle on-line où aucun combat PvP (joueur contre joueur) n'est possible (comme le serveur « Haven » de Meridian 59). Au contraire, Panterra se veut être un jeu basé sur la coopération entre joueurs, celle-ci s'avérant même vitale au succès de LA mission sacrée que vous délivre le scénario.

Pour resumer l'histoire, le roi Regus, fut jadis trahi par les quatre seigneurs qui le servaient. S'ensuivit une dispute pour le royaume de Empyria qui mena à sa division en quatre zones devenues aussi sinistres que dangereuses. Et c'est donc à vous que le roi Regus a confié la lourde tâche de lui rendre son pouvoir initial en détruisant ces quatre sombres seigneurs. « Vous » s'applique bien sûr à tous ceux qui décident de participer à cette grande aventure (une centaine de joueurs par serveur) car ici vous n'êtes pas le centre du monde ! Et le royaume de Panterra vous le rappellera sans cesse, vous faisant connaître les affres de la mort si vous décidez de partir explorer en solitaire... Seul moyen de survivre : le groupe !

Comme dans tout jeu médiéval-fantastique, vous retrouverez les personnages habituels afin de constituer une équipe homogène et complémentaire. Panterra vous propose sept classes de personnages : Mages, Rangers, Rogues, Guerriers, Clercs, Barbares, et spécialistes des Arts Martiaux, chacune de ces professions se divisant en deux sous-classes vous permet-

tant d'affiner un peu plus l'orientation de votre avatar. Par exemple, un guerrier pourra être paladin ou chevalier et un clerc, druide ou prêtre de guerre. Les caractéristiques de votre personnage seront du même type que dans les jeux de rôle traditionnels : force, dextérité, mana, etc. Rien de bien nouveau.

La chasse aux XP

Une fois votre personnage modelé à votre goût, vous commencerez votre très lente ascension dans le monde de Empyria. Cette évolution sera représentée par votre niveau d'expérience (les fameux XP) que vous acquerez lorsque vous tuez des monstres (plus de 350 recensés) ou remplirez des quêtes. Autant vous le dire tout de suite, il vous en faudra des millions et des millions afin de devenir un Lord vous-même (niveau 30 : 350 millions) ! Afin de gagner vos premiers XP, vous aurez la possibilité de vous essayer dans



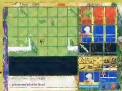


la grande salle d'entraînement qui se trouve dans votre ville de naissance, Havenburg. Une fois parti à l'aventure, selon votre niveau, vous vous frotterez à des monstres plus ou moins gros, chacun vous rapportant en plus des XP, des objets, ceci ayant pour conséquence de vous enrichir tout en améliorant vos statistiques. Arrivé à un niveau correct (ce qui signifie au moins niveau dix), vous pourrez entrer dans une guilde de joueurs afin de commencer les aventures à plusieurs. Vous entrerez dans ce qui s'appelle le mode Groupe lorsque vous déciderez de partir à l'aventure. Si vous tuez un ennemi, peu importe qui porte le coup fatal, les XP seront partagés entre tous les aventuriers selon leur niveau. Deux joueurs de niveaux différents faisant équipe, tout combat gagné rapportera plus d'expérience au joueur de plus haut niveau, celui-ci étant considéré comme plus efficace.

Animation zéro

Il est clair qu'un soin particulier a été apporté au gameplay, malheureusement, on ne peut pas en dire de même pour l'interface graphique. Votre personnage est représenté par une icône statique des plus

Panterra	
Graphisme	★
Son	★
Animation	★
Durée de vie	★★★★
Les plus	
<ul style="list-style-type: none"> • Ambiance • Peu de bugs • Difficulté progressive 	
Les moins	
<ul style="list-style-type: none"> • Un seul serveur • Intermittentes uniquement • Euh... c'est tout 	



sommaires, qui de surcroît bouge en case par case ! Pas d'animation pour les mouvements ou les combats, les décors sont laids, bref, rien de bien vivant. Malgré cela, on arrive à trouver du plaisir à jouer à Panterra. L'interface de gestion de votre personnage est des plus agréables, vous permettant de tout configurer par le biais de fenêtres type Windows. Au final, si Panterra n'est pas ce qu'on peut qualifier de régal pour les yeux, il n'en reste pas moins un jeu de rôle on-line intéressant. ■

Loïc Claveau



L'AVIS DE LOÏC

★ D'un premier abord repoussant, Panterra s'avère intéressant et envoûtant au fur et à mesure que l'on explore le jeu. Une variété impressionnante de monstres, armes et lieux vous donne l'impression de jouer une véritable partie de AD & D. Pour peu que vous oubliiez le côté graphique très laid de ce jeu et l'animation quasi inexistante, vous y trouverez du plaisir. Vous n'avez juste qu'à vous convaincre que vous jouez une partie de jeu de rôle plateau sur votre ordinateur et le problème est réglé...

DONJONS ET DRAGONS

Connaissez-vous AD&D ? Si oui, me croirez-vous si je vous dit que le monde d'Ultima recèle le même genre de monstres ? Au fond des donjons, ils vous guettent, tapis dans l'ombre. Prenez l'oreille et suivez mes conseils, votre survie en dépend...

Revisión de planes



il proprio il momento di massima crisi di questo sistema economico, che ha investito in modo massiccio i suoi capitali nel settore immobiliare. Il debito pubblico è cresciuto del 40 per cento, i consumi sono calati del 10 per cento, le esportazioni sono in forte deficit. Il governo ha tentato di intervenire con misure di bilancio, ma non ha potuto evitare di ricorrere a misure di bilancio, che hanno portato a un aumento del debito pubblico del 40 per cento. Il governo ha tentato di intervenire con misure di bilancio, ma non ha potuto evitare di ricorrere a misure di bilancio, che hanno portato a un aumento del debito pubblico del 40 per cento.



il suo ruolo di un sistema economico, che ha investito in modo massiccio i suoi capitali nel settore immobiliare. Il debito pubblico è cresciuto del 40 per cento, i consumi sono calati del 10 per cento, le esportazioni sono in forte deficit. Il governo ha tentato di intervenire con misure di bilancio, ma non ha potuto evitare di ricorrere a misure di bilancio, che hanno portato a un aumento del debito pubblico del 40 per cento.



il suo ruolo di un sistema economico, che ha investito in modo massiccio i suoi capitali nel settore immobiliare. Il debito pubblico è cresciuto del 40 per cento, i consumi sono calati del 10 per cento, le esportazioni sono in forte deficit. Il governo ha tentato di intervenire con misure di bilancio, ma non ha potuto evitare di ricorrere a misure di bilancio, che hanno portato a un aumento del debito pubblico del 40 per cento.

La diabolique frontiera

il suo ruolo di un sistema economico, che ha investito in modo massiccio i suoi capitali nel settore immobiliare. Il debito pubblico è cresciuto del 40 per cento, i consumi sono calati del 10 per cento, le esportazioni sono in forte deficit. Il governo ha tentato di intervenire con misure di bilancio, ma non ha potuto evitare di ricorrere a misure di bilancio, che hanno portato a un aumento del debito pubblico del 40 per cento.



EASY RIDER

Madness

Des chutes, des coups,
de la graisse, des bosses :
non, ce n'est pas du combat de rue
mais bien les courses endiablées
de Motocross Madness
en Multijoueur. Le test Solo nous
l'avait laissé espérer : ce jeu
est totalement délirant à plusieurs!

[illegible]

Le seul reproche que l'on puisse faire au Dr. Mouton est le temps illimité accordé aux experts, croyant qu'il aurait été plus judicieux d'impliquer le magistrat et d'accorder des délais plus stricts. Cependant, la finion le plus long d'un procès n'est pas une faute. Tant fit, toutes les années, l'ordonnance de la Cour de cassation, grâce à une nouvelle loi, et l'on ne peut pas dire que les juges de la Cour de cassation ne soient pas les seuls à être jugés.



Environmental Audio™ – Vous allez voir ce que vous allez entendre.

**Sound
BLASTER**
Live!



**Environmental
Audio™**
by CREATIVE

Descouvrez la plus puissante des cartes son jamais créée ! La Sound Blaster Live! apporte une dimension sonore jusqu'alors inconnue, en intégrant des effets spatiaux et des caractéristiques supérieures à celles de la plupart des systèmes audio numériques professionnels. La Sound Blaster Live! intègre les principes du traitement audio venant du son Surround et l'Environmental Audio™. Ce concept est capable de reproduire des sons aussi vrais que naturels, avec la 256 voies de traitement et l'optimisation du traitement audio en temps réel, comparse le dynamisme de vos productions musicales à une véritable création "Live!". Vous êtes tout simplement plongés au centre de l'expérience. Les sensations acoustiques par vous même, de l'Environmental Audio™ (EAX™) sont appuyées par les jeux de la famille, permettant de vivre une qualité acoustique dépassant de très loin le simple son 3D. Aussi, ce véritable paradis de l'entente sera le nombre que enrichira de plus satisfaisants et vivants effets sonores.

Sound Blaster Live! Environmental Audio™ – Ecoutez, il y a tout à voir.

Les 10 avantages hors du commun de la Sound Blaster Live!

1. Une qualité de reproduction audio digne des studios Hollywoodiens. La qualité professionnelle des synthétiseurs et du signal d'entrée/sortie permet une haute fidélité des fichiers audio les plus exigeants en son Digital.
2. Un puissant moteur de traitement audio. Avec le processeur audio EMU 10K1™, chaque signal est traité en 32 bits 102 dB en utilisant un système d'interpolation à 4 points du type 16x pour le son de 160 canaux.
3. L'Environmental Audio™ pour une expérience sonore optimale. Soitiment™, la technologie de son en 3D, permet de créer des environnements audio réalistes. Avec les effets spatiaux, les sons sont répartis dans l'espace, créant une véritable expérience sonore.
4. Série multi-qualité sonore. reproduction. Tout son est traité avec le PC avec le logiciel Live! 2.4.4. Les cartes son sont compatibles avec les cartes son Creative.
5. Carte Son avec 4 entrées et 4 sorties numériques. Carte son 100% numérique avec 4 entrées et 4 sorties numériques. Carte son 100% numérique avec 4 entrées et 4 sorties numériques.
6. 256 voies de traitement. Chaque son est traité avec le processeur audio EMU 10K1™, chaque signal est traité en 32 bits 102 dB en utilisant un système d'interpolation à 4 points du type 16x pour le son de 160 canaux.
7. Le son est traité avec le processeur audio EMU 10K1™, chaque signal est traité en 32 bits 102 dB en utilisant un système d'interpolation à 4 points du type 16x pour le son de 160 canaux.
8. Extension Environmental Audio™ (EAX). Un processus audio avancé qui permet de créer des environnements audio réalistes.
9. Le son est traité avec le processeur audio EMU 10K1™, chaque signal est traité en 32 bits 102 dB en utilisant un système d'interpolation à 4 points du type 16x pour le son de 160 canaux.
10. Une expérience sonore optimale. Soitiment™, la technologie de son en 3D, permet de créer des environnements audio réalistes. Avec les effets spatiaux, les sons sont répartis dans l'espace, créant une véritable expérience sonore.

Pour plus d'informations, rendez-vous chez votre revendeur le plus proche, ou appelez-nous au 01 39 24 86 13.



CREATIVE
WWW.CREATIVE.COM

Un réseau flippant...



Pro Pinball - Big Race USA est le dernier flipper de Empire sur PC. À la différence des précédents, Pro Pinball présente une option Multijoueur. Enfin une occasion de vous affronter autour du plus beau sport du monde ! L'aspect le plus amusant de la partie en réseau réside sans aucun doute dans des captures de billes pas

comme les autres. Elles téléportent en effet vos billes sur le flipper de votre adversaire. Quand on sait que Pro Pinball affiche jusqu'à dix billes en simultané, cette option prend un aspect complètement délirant. Reste à savoir si votre dextérité est au niveau... ■

L'éclate totale



Si Half-Life s'annonce d'ores et déjà comme le meilleur quake-like du marché, il présente aussi un certain nombre d'aspects intéressants pour les parties en réseau. Pour commencer, le pistolet tranquillisant qui vous permettra d'endormir vos adversaires afin de leur voler leur

équipement. Vous avez ensuite la possibilité d'utiliser une bombe de peinture pour humilier vos camarades. Half-Life est jouable à 32 en réseau et intègre directement les fonctionnalités d'un quake-world. Enfin, Valve ayant acheté la licence, le premier add-on sera le fameux Team Fortress II. ■



Le on-line sauce française



C'est sur le stand de Cryo à l'E.C.T.S. de Londres que Gorf a découvert les deux premiers produits on-line du développeur français : Mankind et Deos Gracius. Mankind est en fait développé par Vibes Online Gaming.



Pour l'occasion, la petite boîte parisienne a réalisé une galaxie composée de plus de 900 millions de planètes, dotées chacune de caractéristiques différentes. Le jeu qui se déroule en temps réel peut théoriquement accueillir un nombre infini de joueurs divisés en deux camps. L'objectif étant d'acquiescer le développement de l'humanité en tant que citoyen. C'est donc à vous de créer votre place au sein de ce vaste empire. D'ailleurs, si vous n'êtes pas connecté, le temps passe et l'univers continue à évoluer. En ce qui concerne Deos Gracius, il est développé en interne. Fidèle à sa réputation, Cryo a créé un jeu d'une esthétique très soignée.

À l'image de Populous, vous jouez le rôle d'un dieu. Il ne vous reste plus qu'à choisir votre alignement, vos sorts, les planètes de votre galaxie et vos créations pour devenir le maître de l'univers.

Aviz aux amateurs... ■



"Attention, le meilleur simulateur de combat arrive...
et il s'appelle SPEC OPS."

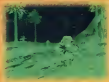
GEN 4 ★★★★★

"SPEC OPS est superbement réalisé, réaliste
et prend le joueur aux tripes"

PC FUN - 18/20

"SPEC OPS : un coup
d'arrêt aux doom-like ?"

PC Jeux - 8/10



SPEC OPS:

Ranger Assault

DISPONIBLE SUR VOS ECRANS PC



UNE CONFIGURATION POUR OPTIMISER TOUS

► AMD-K6®-2



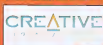
Grâce aux processeurs
AMD-K6®-2, repoussez
les frontières inconnues
de l'univers des jeux...

Ensemble, partons
à la découverte d'un
nouveau monde...



► GAMME DE PRODUITS CRÉATIVE

- Graphics Blaster Riva TNT : des performances explosives en 2D et 3D pour votre PC.
- Sound Blaster Live! : écoutez, il y a tout à voir.
- 3D Blaster™ Voodoom2 : pour bouger plus rapide. Il vous reste la magie noire.
- PCWorks FourPointSurround : plongez dans l'univers sonore en 3D.
- PC-DVD Encore SX : réinventez la révolution du DVD.



IDÉALE VOS JEUX PRÉFÉRÉS !



► UN JEU EXCEPTIONNEL

Découvrez un monde en 3D temps réel d'une beauté jamais atteinte.
Rencontrez des êtres doués d'une réelle intelligence.
Affrontez des adversaires implacables seul ou en mode multi-joueurs.

► JOYSTICKS SIDEWINDER

Le SideWinder Precision Pro et le SideWinder Force Feedback Pro sont deux joysticks de référence pour optimiser tous vos jeux.



► CLUB-INTERNET

Votre partenaire on-line
pour jouer en réseau.



► SELF MEMORY 56000

Un modem de référence
pour jouer
et surfer sur Internet.



UBI ET ORBI : ALEA



JACTA EST !

Un reportage réalisé
par Luc-Santiago Rodriguez
avec l'aimable participation
de Frédéric Marié

Très présent dans le monde des jeux vidéo (et dans le monde tout court), Ubi Soft reste l'un des plus anciens éditeurs français. Après avoir longtemps ciblé les softs éducatifs et assuré le rôle de distributeur, il s'impose peu à peu en tant que développeur. Avec des jeux de course, de plates-formes ou d'aventure, l'invasion ludique va toucher tous les genres, surtout dans les prochains mois !

Ne reculant devant aucun sacrifice, Ubi a même ouvert des succursales un peu partout. Ils nous ont donc gentiment invités à passer quelques jours à Montréal, où 350 personnes (sur un millier de salariés environ) fraîchement embauchées, travaillent depuis un an sur une douzaine de jeux. Certains d'entre eux sont développés en coopération avec d'autres pays (la France pour Tonic Trouble, par exemple), d'autres sont entièrement réalisés par nos cousins de Montréal (Hype).

Entre deux virées en bateau sur les rapides, quelques soirées bien arrosées et la découverte des nuits (et des) canadiennes, nous avons pu voir les prochains hits de Ubi ! Globalement, les joueurs peuvent se préparer à d'agréables surprises : si la 3D temps réel est de mise, l'intérêt des titres risque de l'être également ! Tabernacle, il n'y a donc pas que des caribous au pays du sirop d'érable, il y a également des p'tits gars qui n'en veulent et qui sont bien décidés à nous impressionner !



MONACO GRAND PRIX

À sa sortie l'année dernière, F1 Racing avait marqué le monde de la simulation de course en éclipsant enfin l'incontournable Grand Prix 2 de Microprose. Pour cette année, les programmeurs entendent encore affiner un jeu qui s'impose à nouveau en leader !

On attendait tous avec impatience le prochain simulateur de course de Ubi Soft qui, à l'instar de Papyrus pour le Nascar et l'Indycar, commence à s'imposer comme référence dans la simulation de F1. Mais jusqu'ici, la communication sur ce produit s'apparentait surtout au *Monde du Silence* du commandant Cousteau... Quand Ubi s'est enfin décidé à lever le voile qui recouvrait le landau, quelle ne fût pas notre surprise de découvrir un produit presque prêt à pousser son vrombissement primal ! En fait, si les faiblesses ont tant tardé, c'est surtout parce que le nouveau bébé était encore à la recherche d'un parrain, et que du coup, ses géniteurs ne parvenaient pas à se décider sur son petit nom de baptême. La F.I.A. (Fédération Internationale de l'Auto-



Dans la finesse

Pour F1 Racing, les développeurs reconnaissent avoir poussé un peu le bouchon au niveau des paramètres de conduite, et on pouvait très vite se rendre compte que sans

aucune aide de jeu, faire un tour de circuit sans se planter tenait de la haute voltige. Pour Monaco Grand Prix, les données physiques des voitures ont été totalement revues, que ce soit le comportement des roues, le braquage du train avant, l'aérodynamisme ou la force du freinage. Résultat, par défaut la voiture est beaucoup moins sous-vireuse, différence qui se fait tout de suite sentir dans la facilité accrue à négocier les virages..., et à partir dans le décor si on pousse trop l'accélérateur ! Même alors, il est enfin possible de rattraper la voiture rapidement en contre-braquage. Le freinage est aussi beaucoup plus cohérent, et sans utiliser l'option ABS, on parvient enfin à doser son freinage sans risquer de bloquer systématiquement les quatre roues. Enfin, il vous est possible de régler la répartition de freinage et la dureté de la barre antiroulis pendant la course, comme dans la réalité, permettant par exemple d'obtenir une voiture survireuse, très incisive quand vous souhaitez attaquer, puis de repasser à une conduite plus sécurisée quand vous souhaitez « assurer ». Au final, les sensations de pilotage paraissent beaucoup plus fines et fidèles à la réalité que dans F1 Racing. Christophe Gandon et David Douillard, à qui l'on doit tout ce travail de modélisation, semblent bien placés pour juger du résultat !

David Douillard



Podium multijoueur

L'option Multijoueur couvre en fait les modes de jeu principaux de F1 Racing, c'est-à-dire course simple, mais aussi le mode Grand Prix et les modes Championnat ! Cela signifie que via LAN, modem ou Internet, vous pourrez participer à un grand prix complet, des tours « d'essai libre à la course », en passant par les qualifications. On peut même envisager un championnat complet, grâce au système de sauvegarde intégré dans le Multijoueur, pour les plus mordus. Dans

le domaine des simulations de F1, il s'agit d'une grande première, paradoxalement due au fait que la F.I.A. n'ait pas accordé de licence officielle à Ubi Soft. Du coup, les programmeurs ont pu inclure cette option en toute quiétude, alors que cela leur avait justement été refusé par la F.I.A. pour F1 Racing. Encore mieux, Ubi nous promet, peu après la sortie du jeu, un Game Service dédié à Monaco Grand Prix, permettant aux joueurs de trouver aisément des adversaires sur Internet. Les programmeurs pensent pouvoir optimiser les routines Multijoueur pour permettre à un maximum de six joueurs de s'affronter via Internet, les autres voitures étant gérées par l'ordinateur. Pour que les courses ne s'achèvent pas en stock car (dû aux inévitables *warpings* engendrés par le *lag*), la gestion des collisions sera très tolérante. Difficile de demander plus !

tomobile) ayant cette année décliné tout lien de parenté, les concepteurs ont trouvé le prestigieux circuit de Monaco comme famille d'accueil, d'où le nom du jeu... Par contre, n'ayant pas obtenu l'accord de la F.I.A., Ubi Soft s'est résolu dans l'impossibilité d'inclure dans le jeu les noms des écuries, pilotes et circuits de la saison 97 de F1... Qu'à cela ne tienne, les 17 circuits (dont deux inédits par rapport à F1 Racing) totalement anonymes représentés dans le jeu, disposent d'un tracé dont la similitude avec des lieux existant est entièrement fortuite et indépendante de la volonté des programmeurs... Quant aux écuries, un éditeur rais à la disposition du public, par le plus grand des hasards, vous

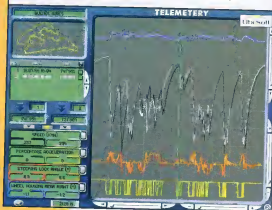
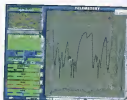




Des chiffres et des courbes

La télémétrie est une autre des options du F1 Racing original totalement repensée. Quelques nouveaux paramètres sont maintenant présents, comme la vitesse de rotation des roues.

L'interface elle-même a été totalement révisée, avec déjà une fenêtre centrale beaucoup plus imposante sur laquelle vous pouvez zoomer à volonté, par exemple en dessinant un simple cadre à la souris sur la zone qui vous intéresse. Le repérage sur le circuit est aussi amélioré, grâce à une ligne de référence sur le tableau principal enfin reproduite par un point sur la carte du circuit. C'est simple, mais encore fallait-il l'implémenter !



► permettra sans peine d'en modifier les notes et les logos, ou mieux encore de les importer sans effort après avoir récupéré le fichier sur le Net. Encore plus fort, cet éditeur permettra de retravailler quasiment toutes les textures du jeu, de l'habillage des voitures à l'apparence des circuits, en passant par les tableaux de bord. Pour ceux qui ont de l'oreille, il sera même possible de modifier les sons !

Le fond, pas les formes

Au premier coup d'œil, Monaco Grand Prix offre une ressemblance frappante avec F1 Racing. Les pages de l'interface gardent le même look métallique bien propre sur lui, et on note peu de changement au niveau du moteur graphique, si ce n'est des effets de nuages supplémentaires qui apparaîtront aux détenteurs d'une Voodoo 2, ainsi que du *map-mapping* et de l'*environmental mapping*. Les voitures sont quand même modélisées beaucoup plus fine-

1967
400 Chevaux sans ABS...
Ça va déménager au freinage !



La nouvelle Référence en Simulation.

Les voitures authentiques de 1967, 11 circuits d'époque et le plus sophistiqué des moteurs de simulation jamais conçu, pour vous mesurer aux pilotes de légende comme Graham Hill ou Jim Clark. Vivez l'expérience de conduite la plus réaliste que vous puissiez imaginer grâce à un modèle physique entièrement en 3D.

1967, la fin d'une époque, le début d'une Légende.

SIERRA
<http://www.sierra.fr>

CD-ROM PC

Grand Prix
Légends

BY



Séquence rétro

Le petit cadeau Bonus compris dans le jeu, consiste en un Grand Prix basé sur les voitures de F1 des années 50. Ici encore, pas de marques, mais quatre écuries de deux voitures représentatives des noms les plus fameux de l'époque. Comme pour le reste du jeu, vous pourrez bien sûr rétablir leur véritable identité à l'aide de l'éditeur... mais chut ! Ces huit voitures pourront s'affronter sur un circuit fictif mais représentatif des tracés de l'époque, avec des traversées de villages ! À l'opposé de la profusion de réglages disponibles pour les F1 modernes, dans ce mode « rétro » vous ne pouvez régler que la quantité de carburant embarqué. Ensuite, tout est question de feeling, surtout si on tient en compte le freinage ridicule de ces véritables caisses à savon !

Même si on reste loin de Grand Prix Legends, ce mode vient à point pour se relaxer entre deux Grand Prix très disputés et est appelé à rencontrer un franc succès en Multijoueur !



ment, à grand renfort de polygones autant pour la carrosserie que les pneus. De toute façon, comme le notent les programmeurs avec un sourire d'autosatisfaction à peine dissimulé, le moteur 3D de F1 Racing reste encore inégalé dans sa catégorie... Ouais. Bon d'accord, c'est vrai, si ce n'est peut-être Superbike dont le moteur 3D s'annonce lui aussi assez prometteur. Notons quand même que la configuration « recommandée » pour Monaco Grand Prix se compose d'un P166 doté d'une carte 3Dfx et de 32 Mo de RAM, dénotant un gros travail d'optimisation !

Des heures de raffinement

Par ailleurs, le jeu a été totalement repensé dans bien d'autres domaines... Déjà, le modèle physique des voitures est repensé de zéro, apportant à tous les niveaux de difficulté un comportement encore plus crédible (voir encadré). Les options de jeu s'étoffent d'un mode Carrière, s'étalant sur quelques saisons, mais avec la possibilité de changer d'écurie en cours de période, pour des soucis évidents de jouabilité. Par ailleurs, un mode Scénario vous permet de vous plonger directement dans l'un des moments forts d'un Grand Prix. Le jeu comprendra par défaut une dizaine de scénarios, mais Ubi prévient d'en rendre de nouveaux disponibles sur leur site Web, basés sur les suggestions de joueurs. Les plus débrouillards devraient même réussir à créer leurs propres fichiers. On pourrait continuer à énumérer tous les raffinements appor-

tés dans Monaco Grand Prix par rapport à F1 Racing. Mais finalement si l'on doit comparer les deux produits, ce dernier fait figure de prototype, tandis que Monaco Grand Prix évoque plutôt la F1 de compétition finement réglée pour emporter la pole position ! ■

E. M



3617

Jeux
Educatifs
Utilitaires
Multimédia
Encyclopédies
Musique
Graphisme
Consoles
Hardware

FULLPLAY

**Plus de
 380 titres
 disponibles**

INFORMATIONS
COMMANDES
SERVICE 48 heures

NOUVEAUTES chaque semaine

Jeux :

Age Of Empires, Resident Evil, Fallout, Turok, Red Baron 2, Tomb Raider 2, Trion, Starcraft, Red Line Racer, Zero Zone, Incoming, Blade Runner, Prost Grand Prix, Coesor 2, Atlantis...

Culture :

Le Tour Eiffel, Londres, Dossier OVNI, Le Bouddhisme, Larousse Multimédia Encyclopédie, Molière, La Mythologie Antique, Le Monde de la mer...

Eveil, Educatifs :

ADI 4 0, L'Odyssée de Morgan, Corps Humain en 3D, E-M6, La Panthère Rose, La Ville Enchantée...

Hardware :

Carte vidéo ATI XPERT@WORK, lecteur CD Pioneer 32x, Disque Dur 43 Go UDMA, Iomega Zip Externe, System USB 56K, Claviers, Mémoires, Cortes son...

Mais aussi : logiciels MAC, cartouches et CD 17Station, Saturn, Nintendo 64, Gameboy



MYTH



AU COEUR DES PLANETES



PRO PILOT



ADIBOU 2



LE PETIT PRINCE



LE CIRQUE MAGIQUE

SPEED BUSTERS

Est-il encore possible de réaliser des courses de voitures *fun* et innovatrices ? Après quelques *softs* peu enthousiasmants, la question reste posée... À moins que *Speed Busters* n'y réponde de manière radicale ! Après l'avoir vu tourner, les espoirs sont permis !

Nos cousins de Montréal travaillent depuis plus d'un an à un nouveau concept de courses de voitures ! Leur but : sortir des sentiers battus imposés par *Need for Speed* et autres rallyes, retrouver le *fun* d'autant et réaliser un jeu immédiatement prenant et plein de surprises. La tâche n'est pas aisée ! Et pourtant, nous avons découvert une version terminée à 80% et nous nous sommes aperçus que nos anodins développeurs étaient sur le point de tenir leurs promesses ! Nom d'une bœlle, dire que nous nous sommes amusés avec leur jeu est un doux euphémisme !

Totale éclate

Il y a une chose que je n'aurai pas à prouver : la qualité graphique du jeu. Les captures présentes sur ses pages parlent d'elles-mêmes. Et lorsqu'on voit *Speed Busters* tourner sans problème sur une petite configuration, on se dit que le moteur 3D n'est pas le pire que l'on ait vu, et pour cause : c'est celui de *F1 Racing* ! Les *designers* n'ont oublié ni les effets de *lens flare*, ni ceux de transparence, de chrome ou de lumière, ni les textures animées, ni la fumée ! Mais, on a malheureusement appris à se méfier d'un jeu trop beau, trop léché... Ici, mille craintes à avoir, puisque les différentes personnes qui composent l'équipe de développement sont non seulement nombreuses (une soixantaine au total) mais surtout passionnées. On pouvait discuter avec n'importe lequel d'entre eux, tous nous parlaient de leur travail avec motivation : qu'il s'agisse du *designer* chargé de la conception



des dix voitures, du musicien ou des « *debuggers* », tous furent pratiquement intarissables ! Pourtant, ils eurent une sacrée charge de travail : par exemple, *Speed Busters* ne comporte aucun véhicule réel, un *designer* a dû en concevoir une dizaine, totalement originaux et bien inspirés.

Mais les plus gros challenges étaient sans doute le contrôle des voitures, le tracé des circuits et leur architecture. Après avoir effectué quelques courses, on peut dire que les circuits ont été docilement personnalisés : la Louisiane, New York, les montagnes enneigées, la Floride et tous les autres ont exigé une recherche graphique afin qu'ils soient sautés dans





Pierre Szalowski : *Satanas*

En compagnie de son Diabolo (le *lead designer*, Marc Benoît), ce grand gaillard vétéran de chez Ubi, est à l'origine de *Speed Busters*. Après avoir travaillé sur la série des Rayman, il a imaginé de A à Z LE jeu de course auquel il avait toujours rêvé de jouer. Photographe de formation, l'escogriffe à l'œil ! Passionné de hockey, de vieilles voitures et surtout de cinéma, il a même supervisé l'intro, un vrai court-métrage plein d'humour. Intarissable, volontiers moqueur, mais ultra motivé, il a visiblement insufflé à son jeu son incroyable énergie !



de véritables paysages. Les pyramides aztèques que l'on croise au Mexique existent bel et bien, tout comme le gigantesque barrage et les fantastiques éléments de décor. De ci de là, de multiples animations, impressionnantes ou plus discrètes, vivifient les parcours et peuvent gêner le joueur : avions en pleine danse invocatoire, T-Rex traversant la route, King Kong donnant des coups de poing sur le gou-dron, sorcoupes volantes, grenouilles géantes, oiseaux !

Nitro à gogo

Le but du jeu étant d'atteindre des vitesses folles, les véhicules seront équipés d'un turbo qui permettra de foncer... Si cet accessoire est utile seul contre les cinq concurrents grés par l'ordinateur, il l'est encore plus contre de vrais adversaires. Bingo ! Ubi Soft lance un service de jeu *on-line* entièrement gratuit qui hébergera sous leurs prochains *softs* ceux de *Speed Busters*. On pourra donc courir à plusieurs, en équipe ou non, télécharger des voitures et des skins ! bref, la durée de vie du jeu semble assurée !

L'une des particularités de *Speed Busters* est de rassembler des environnements étonnamment et comportant de nombreux raccourcis originaux, composés de plates-formes, d'objets mobiles (comme un train !), ou de voies un peu spéciales (canaux vides, voies ferrées, avions de transport immobilisés, etc.). Après tout ça, le lecteur perspicace comprendra aisément que l'on soit enthousiaste ! ■ L. S.R.



HYPE: THE TIME QUEST

Un jeu d'aventure/action dans le monde des Playmobil ! Les développeurs canadiens auraient-ils abusé du sirop d'érable ? Que nenni ! Si l'idée de départ du jeu semble absurde, le résultat que nous avons en sous les yeux ne l'était pas !

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Ubi ne lésine pas sur les moyens : leur projet Playmobil n'occupe pas moins de trois équipes différentes qui travaillent sur trois jeux distincts : Laura (destiné aux petites filles), Alex (destiné aux petits garçons) et Hype (destiné aux... euh, ben à vous). Cinquante-cinq Canadiens se sont donc investis, bien décidés à réaliser un véritable jeu d'aventure situé dans un environnement médiéval. Bien que l'on dirige un jouet (les Playmobil et les décors sont admi-



nablement modélisés), il n'était pas question d'aboutir à un *soft* dédié aux enfants, puisque deux projets allaient déjà dans ce sens. En plus, Benoît Galarneau, le jeune chef de projet (pas plus de 28 printemps) est un joueur invétéré qui avait en tête la réalisation d'un jeu dans lequel il y aurait grand plaisir à s'immerger.

Un Playmobil magique

Les premières impressions, après avoir un peu vu tourner Hype, sont positives : décors, animations et personnages sont Playmobil certes, mais fort jolis. Contrairement à ce qui était prévu au départ, les Playmobil sont nettement plus animés que leurs modèles en plastique : ils plient les genoux et les bras, ce qui leur permet de s'engager dans des combats sans paraître complètement ridicules.

Hype, le personnage que l'on contrôle, changera d'armes et d'équipement : il disposera d'épées, de boucliers et d'arbalètes. Pour cibler avec les armes à distance, une vue subjective a été incluse. En plus de ces compétences

Modèles en plastique

De nombreux Playmobil et décors ont été utilisés pour créer le jeu, tel que, par exemple, ce château fort. Benoît Galarno, le chef de projet, tenait à ce que les textures du jeu ressemblent à leurs modèles.



de combat, il apprendra une quinzaine de sortilèges aux effets impressionnants : flèches ou murs de glace, pyrotechnie, lévitation, etc. Ils seront requis pour se sortir de certaines situations, mais leur apprentissage clôturera souvent une mini-quête.

Pour une fois, le scénario de cette histoire médiévale-fantastique ne sera pas de délivrer une princesse mais de sauver un royaume du chaos. Pour cela, il faudra agir durant plusieurs époques et rencontrer des personnages à différentes périodes de leur vie. On traversera donc le royaume durant une dictature, une guerre civile et une ère de prospérité. Les énigmes comporteront les habituels puzzles, des séquences d'adresse (sauts de plates-formes, vol à dos de dragon) mais seront toujours logiques par rapport à l'histoire. De nombreux personnages (une cinquantaine) pourront être interrogés : 130 pages de dialogues ont ainsi été écrites afin que la progression du joueur passe par des



échanges verbaux nombreux. Et ce n'est pas parce que le royaume est exclusivement peuplé de Playmobil que ceux-ci conserveront un sourire béat en toute circonstance : les développeurs ont créé une vaste bibliothèque d'expressions. On affrontera effectivement des « boss » qui risquent de ne pas toujours avoir l'air très avenants. Leurs modèles plastiques n'existant pas, ils ont été entièrement inventés par les designers du jeu, tout comme les différentes créatures d'ailleurs (dragons, fantômes, animaux et monstres divers). Hype est donc un pari très intéressant : réaliser un jeu d'aventure/action se déroulant dans un monde de jouets, et susceptible de plaire à tous. Pour y avoir joué quelques heures, on peut d'ores et déjà dire qu'au niveau graphismes et effets de lumière, le pari semble gagné. Mais c'est surtout la découverte de l'univers et de l'histoire, les interactions avec les personnages et la sensation de liberté qui devraient assurer à Hype un bon accueil. ■

L. S. R.



TONIC TROUBLE

Des légumes vivants, un paysan anodin changé en viking dictatorial, un extraterrestre gaffeur... Non ce n'est pas la quatrième dimension, mais bien Tonic Trouble, un jeu d'action/aventure complètement loufoque !

A première vue, Ed, le personnage central du jeu, rappelle étrangement Rayman : pas de bras (pas de chocolat), pas de jambes, un physique sympa et une démarche un peu maladroite. Pourtant, il ne s'agit pas d'une pâle copie du hit de Ubi mais d'un personnage et d'un jeu entièrement nouveaux. Tout en 3D temps réel et doté d'effets de lumière et de belles animations, Tonic Trouble sortira simultanément sur console et PC. Le but des développeurs est d'imposer une nouvelle référence du jeu d'action en 3D après Banjo-Kazooie (un carton sur Nintendo 64), rien de moins ! Après avoir joué à plusieurs niveaux du jeu, on se dit que la tâche n'est pas insurmontable : avec ses légumes fous, ses décors très « toon », la grande liberté accordée au joueur et les trouvailles fantaisistes, on se dit que Tonic Trouble a du potentiel.

Bâton de joie

Ed disposera de plusieurs aptitudes qu'il développera au fur et à mesure du jeu et qui lui permettront, entre autres, de voler ou de glisser. Un bâton magique lui permettra également de tirer à la sarbacane, de sauter ou de se battre. Jamais à court de ressources, il pourra même se métamorphoser quelques instants en Super Ed après avoir ingurgité du *pop-corn* ou une barre de chocolat bien connue.

Si l'action est très présente, les développeurs ont aussi insisté sur l'aspect aventure du jeu : des énigmes seront à résoudre afin d'avancer dans l'histoire, mais il faudra également interagir avec différents personnages : délivrer un



professeur, rendre des services, etc. Pour la petite histoire, Ed est responsable d'un grand désastre en faisant une reconnaissance sur Terre à bord de son vaisseau, il a malencontreusement jeté une cassette contenant un liquide ayant la particularité de provoquer des mutations chez tous ceux qui le touchent. Résultat : sur Terre, les légumes sont devenus vivants et se mettent à attaquer tout le monde tandis qu'un viking s'est proclamé maître du monde. Ed va donc devoir réparer son erreur en retournant sur Terre. Comme c'est désormais l'usage chez Ubi, Tonic Trouble est développé conjointement par des Français et des Cana-





dens : avec le décalage horaire, cela permet au jeu d'avancer 24 heures sur 24 ou presque ! Cela autorise aussi les développeurs à proposer de nouvelles idées sans arrêt... tellement d'ailleurs, qu'ils ont dû se résoudre à cesser d'en avoir pour terminer le jeu dans les temps ! Leur but est effectivement de proposer un *soft* proposant de multiples challenges demandant réflexion et adresse.

Comme ils n'ont pas voulu s'enfermer dans un jeu de plates-formes à la Mario 64, différentes phases sont présentes : courses de luge, ou en vol, mécanismes à enclencher, jeux de logiques, puzzles, etc. Les outils de développement ayant été réalisés par Ubi, les animations en 3D ayant été grandement optimisées : légumes et personnages sont composés de polygones et sont dotés de véritables comportements. Cela implique qu'ils n'attaquent pas tous de la même manière, qu'ils changent d'expression constamment et que l'on peut interagir avec l'environnement. Entre Croc, Tomb Raider 2 et Gex 3D, Tonic Trouble risque donc d'occuper une place bien à part ! ■ L.-S.R.



L'équipe de Tonic Trouble

Après avoir rencontré les différents membres de l'équipe (enfin pas les 120 personnes !), on comprend mieux pourquoi le jeu est aussi débriqué ! Déjà, comme partout chez Ubi Soft Canada, leur moyenne d'âge est de vingt-cinq ans : ce sont tous des joueurs qui possèdent une console ou un ordinateur chez eux. Grégoire Gobbi, le chef de groupe, croit très fort en Tonic : il a même tendance à se comporter comme Ed dans les circonstances les plus inattendues. C'est ainsi qu'on a pu le voir en train de jouer au billard allongé sur la table, dans un bar de Montréal. Quant au chef designer, Gunther Gallipot, il s'agit d'un géant à queue de cheval passant le plus clair de son temps à assourdir ses camarades avec du Soundgarden, déguisé en samouraï. Sans parler de Sandrine Polegato, chef de projet qui, pour se changer les idées, n'a rien trouvé de mieux que de jouer au badminton ! On comprend qu'avec de tels développeurs, Tonic Trouble soit si fantaisiste !



Grégoire Gobbi

RAYMAN 2

Après avoir remporté un franc succès sur PC et console, Rayman reviendra bientôt dans de nouvelles aventures et surtout, dans un monde en 3D ! Ultra rythmé et plein de trouvailles, ce jeu d'action semble extrêmement prometteur.

On pourrait croire qu'être dépourvu de bras et de jambes est un handicap. Si l'on en juge par la célébrité de Rayman, il semblerait plutôt que cela soit un avantage ! Si en plus, on est pourvu de grandes oreilles de lapin faisant office d'hélices, on est certain de faire la couverture des magazines !

Après un premier épisode particulièrement réussi, il était naturel de voir débouler une suite : bingo ! Les développeurs de chez Ubi travaillent en ce moment sur Rayman 2 et comptent bien le sortir en février prochain. La version qu'on a bien voulu nous montrer tournait très bien, et à part les sempiternels petits problèmes de caméra inhérents à ce type de jeu, tout semblait fonctionner correctement.

Cette fois, le sympathique personnage du jeu évolue dans un monde en 3D qu'il est libre d'explorer. Le problème est qu'il n'aura probablement pas le temps de le faire, vu l'urgence des situations et l'intensité de l'action ! Les trente niveaux qui composent le jeu comportent effectivement des



défis variés demandant dextérité et rapidité. L'idée maîtresse du jeu est de plonger le joueur dans une course contre la montre permanente (avec quelques niveaux plus tranquilles quand même) afin de gommer le plus de temps morts. Pour cela, des trésors d'imagination ont été déployés : Rayman peut bien entendu courir, sauter, nager et planer grâce à ses oreilles-hélices, mais il pourra également utiliser une dizaine de moyens de transport assez exotiques : skis nautique, tonneau de poudre, missile à pattes (!), chasse russe (! !), etc.

Les sensations fortes sont donc au programme, mais aussi l'humour et des graphismes excellents : la 3D en temps réel permet en effet de faire des merveilles. Les quelques niveaux auxquels nous avons pu jouer étaient bien réglés et restaient tous assez différents. Le jeu étant prévu pour l'année prochaine, il est encore tôt pour en dire plus, mais nous l'attendons avec impatience. ■

L. S.R



CYBER VISION
L'Quadrant des CD-ROM

NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)



NOUVEAUTES

199 Frs	199 Frs	199 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	299 Frs	399 Frs	399 Frs	199 Frs

NOMBREUSES AUTRES NOUVEAUTES ET IMPORTS TELEPHONE

ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :

37 rue de Lappe 75011 PARIS
N° Bastille sortie rue de La Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS
N° 4 Septembre ou Opera
Ouvert de 10H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 42 92 05 30

JEUX DE ROLES

399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs

CHARME

399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs

MUSIQUE

399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs

SIMULATION

399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs

ADD-ON FS 98

399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs

Autres Jeux PC Disponibles :

Commandos VF	349 Frs	X-Files Unrestricted Access VO	329 Frs	Football Manager 98 VF	299 Frs
Descent VF	399 Frs	Descent Freespace	369 Frs	X-Com Interceptor VO	399 Frs
Army Men VF	249 Frs	Warlord 3 Darklord Rising VF	299 Frs	Sentinel VO	449 Frs
Dominion VO	399 Frs	F/A 18 Korea VF	329 Frs	Motocross Madness VF	349 Frs
Civ. 2 Edition Limited	399 Frs	Myth PC/MAC VF	369 Frs	Urban Assault VF	349 Frs
Deathtrap Dungeon	369 Frs			Sentinel Returns VF	349 Frs

VENTE PAR CORRESPONDANCE 3615 CYBERVISION
01 43 14 04 49 <http://www.cybervision-info.com>

MAC

399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs	399 Frs

Autres Titres Mac :

Commandos VO	399 Frs	Diablo	399 Frs
X-Files VF	369 Frs	X-Files VF	369 Frs
Shadow Warrior VO	349 Frs	FA 18 Korea VO	449 Frs
Duke 3D VO	399 Frs	Duke 3D VO	399 Frs
Myth VO	369 Frs	Myth VO	369 Frs

CADEAU ! POUR L' ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM : LE JEU VIRTUAL SNOOKER OFFERT !

Le 1er lot est réservé à la vente de 10 à 17 du 6 janvier 1998, vous disposez d'un droit d'option de 10 jours, modification sans dédommagement sous réserve d'annulation de la vente.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A CYBERVISION 37 RUE DE L'OPERA - 75001 PARIS

Prénom	Produit(s)	Prix
	<input type="checkbox"/> FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
	<input type="checkbox"/> ENVOI COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous)	60 Frs
	<input type="checkbox"/> Pour 2 jeux achetés : VIRTUAL SNOOKER OFFERT !	CADEAU !
Date d'exp	Signature	

GRAND JEU-CONCOURS

VOUS EN AVEZ REVEZ



Sound Blaster Live
Exclusif, il y a tout à voir



Graphics Blaster Riva TNT
Des performances explosives 2D/3D



3D Blaster™ Voodoo2
Pour le voir plus vite, plus
le Voodoo 2 il va plus vite, le jeu le plus



PCWorks FourpointSurround
Plongez dans l'univers sonore en 3D



PC-DVD Encore 5X
Le plus rapide du DVD



Self Memory 56000
Le premier modem pour surfer
sur Internet en V.90 et K56flex

Repoussez les frontières inconnues
de l'univers des jeux ...
Ensemble partons à la découverte
d'un nouveau monde



Unreal
Votre réalité



SIDEWINDER Precision Pro
Le joystick de référence



(Conseil d'amis)*
Votre partenaire idéal
pour le jeu en réseau



SIDEWINDER Force Feedback Pro
Le joystick interactif dans les jeux

GEN4

AMD

CREATIVE



VOUS L'OFFRE !

er et 2e Prix :

configuration comprenant :

- Processeur AMD-K6-2 3D
- Sound Blaster Live avec le kit
- PCWorks FourPointSurround
- Graphics Blaster Riva TNT
- PC-DVD Blaster 5X
- Fax modem Self Memory 56000
- Force Feedback Pro et 1
- Precision Pro
- 1 Jeu Unreal
- Tous les hits GT INTERACTIVE
- durant un an
- 1 abonnement gratuit d'un mois
- Club Internet.

3e au 4e Prix :

- Processeur AMD-K6-2 3D
- Fax modem Self Memory 56000
- 1 Force Feedback Pro et 1 Precision Pro
- Sound Blaster Live avec le kit PCWorks FourPointSurround
- 3D Blaster Voodoo2
- 1 Jeu Unreal
- 1 abonnement gratuit d'un mois au Club Internet.

5e au 10e Prix :

- Processeur AMD-K6-2 3D
- Fax modem Self Memory 56000
- 1 Jeu Unreal
- 1 abonnement gratuit d'un mois au Club Internet.

11e au 20e Prix :

- 1 Jeu Unreal

La rédac' en folie

Depuis le départ de Thierry et Éric vers de nouvelles aventures, trois « bleus » ont investi la rédaction. Tout beaux tout neufs, bourrés d'idées et de bonnes intentions, vont-ils seulement tenir le coup ? En tout cas, leurs premiers pas ne manquent pas d'une certaine originalité...

OLIVIER

L'Empereur

Depuis l'arrivée de Cedric, Luc et Sébastien, Olivier exulte : ayant perdu tout crédit auprès des anciens rédacteurs, il a pu réaffirmer un despotisme disparu. Armé d'un sabre laser en plastique vert, il s'est métamorphosé en empereur-tyran. Égarant parfois des tests de 36 pages à rendre le lendemain, menaçant les pigistes des feux de l'enfer ou humiliant tout le monde à Need for Speed 3, il est devenu le cauchemar de la rédaction. Il n'est pas rare de l'entendre ruminer des désirs de conquêtes interplanétaires, encapuchonné dans une robe noire, tout en jouant comme un forcené à Need for Speed 3.



DIDIER

Le primitif

Retraîné en Provence dans une cabane en bois au fin fond du Lubéron, chevalé et effrayant, Didier a été informé des remplacements grâce au moyen habituel : un message attaché à la patte d'un pigeon voyageur. Comme on peut le voir sur la photo ci-contre, prise par sa femme, Didier semble avoir très mal pris la nouvelle. Il a proprement égaré le volatile à coup de poignard avant de le dévorer. Aux dernières nouvelles,

il monterait sur Paris pour faire subir le même sort à Cedric, Sébastien et Luc qui organisent désormais une résistance armée. Olivier mène les opérations, le pigeon était à lui.



SÉBASTIEN

Petit écolier

Le benjamin de la rédaction nous arrive directement de l'école primaire, où il a toujours été premier de la classe. Il a posé son cartable, sa trousse et ses crayons de couleur dans un charmant petit bureau qu'il a immédiatement décoré à son goût : posters Manga, piles de bons points et livres de coloriage. Son intégration dans l'équipe s'est très bien passée, sauf avec Cedric qui l'a visiblement confondu avec un scout

(et Cedric n'aime pas les scouts). Dans la vie,

Sébastien a de nombreuses occupations : visiter des appartements, penser à son chat disparu et jouer à The X-Files.



LUC

Le Judas

On le croyait poète, doux rêveur, dandy arborant de larges chapeaux ou des pantalons moulants rouges, bref, Luc était pour nous une sorte de grand artiste des temps modernes. Il ne ratait aucune occasion pour flatter Olivier, Fred ou encore Éric. Sa nouvelle permanence au sein de la rédaction a révélé sa vraie nature. Acerbe, ne ratant aucune occasion pour médire de ses camarades, fustigeant les nouveaux pigistes

de remarques déplacées, s'auto-congratulant à longueur de journée, Luc est devenu une bête humaine qui ne reculera devant rien pour devenir Canou à la place du Canou, ou pour être un dieu à Rainbow 6.



FRED

Le survivaliste

L'homme des situations critiques et de la survie.



CEDRIC

Poneymaniaque

Amateur d'équitation, Cedric n'hésite



TOP DU MOIS

N°106	Fallout	Interplay	★★★★
N°103	Lands of Lore 2	Westwood	★★★★
N°95	Diablo	Bizzard	★★★★
N°92	Mendian 59	Studio 3DO	★★★★
N°112	Final Fantasy VII	Bidos	★★★★

TOP DU MOIS

N°119	Colin McRae	Codemaster	★★★★
N°106	Longbow 2	E.A. Game's	★★★★
N°105	F-22ADF	OD	★★★★
N°105	IL-War	Ocean	★★★★
N°90	AH54-D Longbow	E.A. Game's	★★★★

TOP DU MOIS

N°87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★
N°114	Urban Assault	Microsoft	★★★★
N°112	Heart of Darkness	Infogrames	★★★★
N°111	Unreal	GT Interactive-Virgin	★★★★
N°103	Fun Tracks		★★★★

TOP DU MOIS

N°112	Football Manager 98	Sierra	★★★★
N°111	Coupe du Monde 98	E.A. Sports	★★★★
N°105	F1 Racing	Ubi Soft	★★★★
N°105	Virtual Pool 2	Interplay	★★★★
N°105	NBA Live 98	E.A. Sports	★★★★

TOP DU MOIS

N°103	Total Annihilation	GT Interactive	★★★★
N°94	Alerte Rouge	Westwood	★★★★
N°112	Commandos	Bidos	★★★★
N°110	Starcraft	Bizzard	★★★★
N°109	Battlezone	Activision	★★★★

TOP DU MOIS

N°93	Spyglass	Activision	★★★★
N°114	The X-Files	Fox Interactive	★★★★
N°105	Blade Runner	Westwood	★★★★
N°105	Tomb Raider 2	Bidos	★★★★
N°105	Monkey Island 3	LucasArts	★★★★

TOP DU MOIS	ERIC	CEDRIC	OLIVIER	LUC	SÉBASTIEN	DIDIER	MIRAC 8484	PAGE
COEN MCRAE	★★★	-	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	138
WIND FOR SPEED 3	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	144
TIGER WOODS	★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	-	★★★★	152
SIVA WORLD	★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	★★★★	158
M.I.A.	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	162
PEOPLE'S GENERAL	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	166
NINCOM NINCOM GUARD	★★	-	★★★★	-	-	-	★★★★	178
HARDWAR	★★	★★★★	-	★★★★	-	-	★★★★	174
SWAT 2	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	178
N.E.O.2.	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	188

Donnie Dark ★ P11 ★★ 30f ★★ Moors ★★ Quas ★★ Niall ★★ R3th Luvly 111

Carnet 2bord

Pour vous faire un peu partager l'ambiance qui règne à la Rédac', cette rubrique croquera désormais les instants forts de chaque mois.

14 août 1998

Le numéro de septembre est bouclé avec trois jours de retard : l'équipe est eugénique, la fabrication nous maudit jusqu'à la septième génération.

17 août 1998

Il est 14 heures. Fred arrive. Pour fêter l'apéro-boudage, Cedric et Luc défient Olivier à Motocross Madness. Ce dernier les humilie. Une fois. Ensuite, Cedric décide d'arriver dernier systématiquement.

19 août 1998

Il est 14 heures. Fred arrive. Les P166 de Luc et Cedric sont insultés publiquement par leurs propriétaires respectifs pour cause de ralentissements à Motocross Madness.

20 août 1998

Il est 14 heures. Fred arrive. Les P166 de Cedric et Luc partent à la casse, remplacés par des P11 333 flamants neufs. L'euphorie est à son comble, on parle même de feux d'artifices, de liesse et de fête nationale. Sébastien fait du boudin.

22 août 1998

Il est 14 heures : Fred arrive. Olivier, Cedric et Luc se défient toute la journée à la bête de NFS 3. Cedric décide d'arriver premier tout le temps, pendant que

Olivier pousse d'interminables hurlements à l'encontre des voitures qui «braquent encore moins que sa Twingo».

23 août 1998

Il est 14 heures. Fred arrive. Une nouvelle version de NFS3 déboule à la rédaction. Bonne nouvelle, les voitures braquent et Olivier ne donne plus de coups de marteau sur sa machine.

23 août 1998

Il est 14 heures, Fred n'est toujours pas arrivé, un avis de recherche est lancé. Xavier fait un coup de Galgon et déprime toute la rédaction à cause d'un short mal repassé. Sébastien lui remonte le moral.

24 août 1998

Fred a été retrouvé, il s'était bêtement perdu dans sa moquette. Luc offre l'apéritif à tout le monde pour fêter son permis moto. Il dort désormais avec son casque. Cedric lance une mauvaise vienne au déjeuner et parvient à ruiner l'ambiance.

25 août 1998

La rédaction se réunit dans le minuscule bureau de Olivier. Tout le monde se marche sur les pieds jusqu'à ce que les premiers gnonz parlent. La réunion est annulée. Tout le monde va chez le dentiste.



GOERGES
GEORGE

GOERGES
GEU,



COLIN McRAE

L'AVIS DE GEN 4 : Voici sans doute le jeu de rallye le plus intense du moment. Si vous aimez les bords de boue et les dérapages contrôlés sur des circuits bien tordeus, alors cette adaptation du hit PlayStation ne faillit pour vous ! Il faut dire que l'environnement sonore et visuel est de qualité, et que si on y ajoute la richesse des trails, la variété des conditions et la jouabilité parfaite... on a de quoi être heureux !



Éditeur : CODMASTERS

Genre : COURSE



TIGER WOODS 99

L'AVIS DE GEN 4 : Cette nouvelle version de PGA Tour Golf a pour licence le jeune prodige américain du golf : Tiger Woods. Bénéficiant d'une 3D plutôt réussie, le jeu est surtout complet au niveau des options, ce qui le rend abordable pour les débutants, et offre un vrai challenge aux habitués des simulations de golf. C'est beau, très prenant, de loin le meilleur jeu de golf du moment !



Éditeur : ELECTRONIC ARTS

Genre : SPORT



THE X-FILES

L'AVIS DE GEN 4 : Attendu par tous les fans de la série télévisée, le jeu X-Files est un gros morceau. Avec un scénario signé Chris Carter, réalisé avec l'équipe du feuilleton et grâce à la participation de Gillian Anderson et David Duchovny, c'est toute l'ambiance angoissante de la série que l'on retrouve dans ce jeu d'aventure en vidéo, particulièrement bien ficelé.



Éditeur : FOX INTERACTIVE

Genre : AVENTURE



M.I.A

L'AVIS DE GEN 4 : Replongez dans l'enfer du Vietnam grâce à ce jeu d'action dans lequel vous dirigez un hélicoptère à travers 26 missions, souvent originales. Mais si l'on peut être surpris par la simplicité d'un jeu de ce genre, il n'en demeure pas moins excellent, tant sa réalisation et sa jouabilité ont été bien soignées. Un shoot respectable, quoi !



Éditeur : GT INTERACTIVE

Genre : ACTION



POLICE QUEST SWAT 2

L'AVIS DE GEN 4 : Cette simulation de brigade d'intervention rapide peut surprendre par ses graphismes simplistes. Ce serait accuser l'ambiance plutôt bien retranscrite, la richesse du jeu (grâce à des données très nombreuses), ses surprises et un éditeur de niveaux qui en allonge la durée de vie.



Éditeur : SIERRA

Genre : STRATÉGIE

★ À VOIR

★★ PAS MAL

★★★ BON

★★★★ TRÈS

**LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.**

TOBRE 98

des jeux disponibles sur PC CD-Rom

GEN 4^{ÉDITION}

COUP DE CŒUR AUCHAN

Éditeur : KALISTO
GAUMONT INTERACTIVE
Genre : ACTION



LE CINQUIÈME ÉLÉMENT

L'AVIS D'AUCHAN : En attendant le troisième volet des aventures de Lara Croft, Gaumont vous propose de prendre les commandes d'une héroïne toute aussi charmante, Leticia, directement issue du 5ème élément. L'adaptation du film à succès de Luc Besson est en effet un jeu d'action qui vous replonge dans l'ambiance du film, et où vous prenez en main aussi bien Leticia que Corbin Dallas.

PREVIEWS AUCHAN

Éditeur : MINDSCAPE
Genre : VIE ARTIFICIELLE



CREATURES 2

L'AVIS DE GEN 4 : Deux ans après le premier Creatures, vous voici de nouveau en charge de prendre en main la destinée, l'éducation et la reproduction de petites bêtes qui réagissent intelligemment. Avec cette fois-ci un vrai scénario, Creatures 2 tient un peu plus du jeu que de l'expérience d'intelligence artificielle. Particulier, mais unique en son genre !

L'AFFAIRE 199 F

Éditeur : INFOGRAMES
Genre : AVENTURE



TITANIC

L'AVIS DE GEN 4 : Sorti près d'un an avec le film de James Cameron, Titanic : le jeu, n'en est bien sûr pas une adaptation. Mais le sujet reste le même, à savoir la tragédie du voyage inaugural de ce colosse des mers. Il s'agit donc d'un jeu d'aventure qui vous permet d'explorer le paquebot, reconstitué en images de synthèse tel qu'il était à l'époque.

L'AFFAIRE 199 F

Éditeur : INFOGRAMES
Genre : AVENTURE



CROISADES

L'AVIS DE GEN 4 : Replongez dans l'ambiance des Croisades dans ce jeu cultural où vous devrez comprendre la vie d'un chevalier de l'époque afin de progresser. Entre le jeu et le culturel, Croisades propose un nouveau style d'exploration multimédia et s'avère passionnant et intéressant. Bref, un nouveau genre de logiciel, qui séduira toute la famille.

L'AFFAIRE 199 F

Éditeur : INFOGRAMES
Genre : AVENTURE



PILGRIM

L'AVIS DE GEN 4 : Adapté du best-seller "le Pèlerin de Compostelle", ce jeu d'aventure pour tous est une véritable œuvre d'art. Il faut dire qu'avec des graphismes signés Moebius et un scénario vraiment étonnant, Pilgrim est un jeu à part, qui ravira tous les fans d'Histoire. À la portée de tous car assez simple, Pilgrim vous occupera pendant de longues heures...

S BON ★★★★★ EXCELLENT ★★★★★ MYTHIQUE

**LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.**



Colin

McRae Rally

Queue de poisson

Éditeur Codemasters, Format CD-ROM PC, Genre Simulation de rallye, Prix env. 380 F. Série 1-4, début oct. 94. Config. min. 8 Mo, 33 Mo de RAM, 680386, carte graphique 4 Mo, Win 95 ou 98. Config. recom. 16 Mo, 33 Mo de RAM, CD-ROM 8x, carte graphique 8 Mo, Win 95 ou 98.

Non, amis fanas de bains de boue, de dérapages (in)contrôlés et de hors-pistes, les éditeurs ne vous ont pas tous oubliés. Oui, vous les inconditonnels de R.A.C, et tous les autres, fous du volant ou conducteurs du dimanche, approchez et écoutez.

Colin McRae. Ce nom ne doit pas vous être totalement inconnu. Vous l'aurez sûrement entendu au détour d'une émission sportive ou d'un journal quelconque. Bien moins méchamment qu'un Michael Schumacher, ce jeune Écossais est cependant aussi doué dès lors qu'il s'agit de conduire. Les seules différences sont qu'il officie dans les rallyes et qu'il n'essaie pas de lasser ceux qui ne le laissent pas gagner (sic). Codemasters nous avait déjà gratifiés d'une fantastique version PlayStation,

ce qui n'empêchait pas de redouter le résultat sur PC. De trop nombreux Resident Evil et autres Formula 1 ont attesté de la difficulté de l'exercice. C'est donc avec une certaine appréhension que j'ai inséré le CD dans mon lecteur.

Colin McRae vous propose donc de prendre part à un championnat de rallye se déroulant à travers huit pays. De la Grèce à l'Angleterre en passant par l'Australie, ce sont 48 parcours qui vous attendent. Mais n'espérez pas vous lancer directement dans la course, sauf si vous ne faites pas confiance aux testeurs et que vous



C'est cool de finir premier. Où sont les jolies filles ? Oooh ? Comment ça va contrôle anti-dopage !

Le lens flare est désormais un effet graphique commun, mais c'est toujours aussi agréable à voir



Les pneus cloutés devraient vous éviter de finir dans des postures hurlantes. Normalement.



Beaucoup de routes en Grèce. L'ennuiage des accidents de mes concurrents qui regardent trop le paysage

► tenez absolument à refaire les tests de collision. Colin McRae est une simulation. Et dans la mesure où les voitures disponibles n'ont que peu de choses communes avec votre 4L ou la 106 Kid que vous tenez à vos parents, il va falloir apprendre. Ça tombe plutôt bien, le jeu vous pro-

pose de faire un petit détour par l'école de conduite, histoire de vous familiariser avec les réactions de votre véhicule. Un gentil moniteur va vous expliquer ce qu'il faut faire. Frein à main, braquage et conduite sous la pluie n'auront bientôt plus de secrets pour vous.

EN VOITURE SIMONE

Bon, passons à plus sérieux. L'épreuve contre la montre vous permet d'aborder les six spéciales qui composent le premier rallye : celui de la Nouvelle-Zélande. Après avoir choisi votre caisse (cf. encadré), vous sélectionnez les tracés sur lesquels vous souhaitez vous entraîner. Et



En Nouvelle-Zélande : pluie et boue sur presque toutes les routes.

hop, c'est parti. Pas d'adversaires à l'horizon, vous êtes seul sur la route. Calmez-vous. Je sais que votre mé-rêt scientifique, pour les effets des collisions entre compositions organique et matérielle, est frustré. Plus possible de jouer aux crash test dummies avec les concurrents. Mais vous allez vite l'oublier, croyez-moi. D'abord, vous ne vous sentirez pas tout à fait seul puisque votre copilote vous fera la causette durant toute la course. C'est grâce à ses indications sur les virages, les bosses et tous les pièges se profilant à l'horizon que vous vous en sentirez vivant. Ensuite, parce que vous n'au-rez pas beaucoup de temps pour pen-

Les flocons recouvrent de leur pureté l'ensemble du paysage. C'est beau. Très poétique et super glissant aussi.





ser : ça speed. Les cinq vues disponibles sont toutes jouables, et que vous choisissiez la poursuite, le cockpit ou le « ras du sol », l'impression de vitesse est très forte. Épingles à cheveux, dénivelés et dos d'âne s'enchaînent de façon hallucinante. On est constamment en dérapage plus ou moins contrôlé et lorsque l'on parvient à poquer un

sprint sur une ligne droite, c'est pour réaliser qu'on arrive à 250 km/h sur un virage à 180 degrés. Le frein devient rapidement le meilleur ami de l'homme.

JE VAIS VOMIR

Enfin, la ligne d'arrivée est en vue et après ces 5 ou 6 km sous pression, vous pouvez vous détendre. Cette balade vous a plu ? Alors continuons l'entraînement sur d'autres pistes. Hum, je vous sens frémir d'ici ! Mais oui, vous allez avoir le droit à la pluie, la boue, la neige, aux congères, au sable, aux pierres (et de jour comme de nuit). L'équipement complet du petit cascadeur en herbe dans toute sa splendeur. Sans compter que pour vous réceptionner, les programmeurs ont amoureusement disposé des arbres, des murets, des rails ou pire : rien. En effet, si certaines portions du parcours sont assez étroites, d'autres vous laissent la liberté de couper à travers champs et de vous vautrer 5 mètres en contre-



bas. Rassurez-vous, la course n'est pas finie pour autant. Même si Colin McRae tient plus de la simulation que de l'arcade, votre bolide sera replacé sur le bon chemin automatiquement. Vous aurez néanmoins perdu de précieuses secondes. C'est que vous allez l'oublier le chronomètre, mais il sait se rappeler à votre bon

SALON DE L'AUTO



Voici les huit voitures officielles à votre disposition, que vous pourrez bousiller sans remords (vive le virtuel). Il s'agit de modèles de série

customisés pour résister aux conditions infernales des rallyes. Toutes ne sont pas directement accessibles et il vous faudra de nombreuses victoires avant de les gagner. De plus, quatre voitures « bonus » seraient présentes dans le jeu... Bonne chance pour les retrouver !





Si jamais l'un d'entre vous se sent l'envie de fredonner un air de Yves Duteil, je le mouche direct avec la portière



C'est la rentre des classes, alors pour vous Direction l'école de conduite et ses épreuves notées sur 10



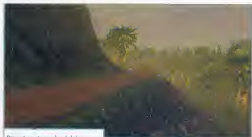
Certains obstacles peuvent être ajoutés à votre avantage. Là, c'était un récher qui m'a évité un virage

► souvenir. De nombreux points de contrôle disséminés le long de la piste vous informeront de votre écart par rapport au premier et de votre place au classement général.

Pas trop d'inquiétude pourtant car dès

vos premières courses, vous parviendrez à obtenir d'excellents résultats. Il sera possible de les améliorer, en procédant à quelques réglages techniques en fonction des tracés et des conditions probables (car la météo change en cours de route). Et si les paramètres sont peu nombreux, l'influence qu'ils ont sur le comportement et les performances du véhi-

cule se ressent nettement dans la conduite. Ça y est : vous connaissez parfaitement les tours et détours qui constituent le premier rallye, vous allez pulvéiser les champions, vous êtes gonflé à bloc. Vous êtes... ben naïf. Après avoir procédé aux réglages de rigueur, la piste vous est grande ouverte. Démarrage pied au plancher, vous négociez aisément les courbes et les crêtes comme d'habitude, mais quelque chose ne va pas. C'est indiqué en haut à gauche de l'écran : vous n'êtes que sixième. Impossible, alors qu'au « contre la montre » vous aviez les meilleurs temps intermédiaires... et pourtant. Vous devez faire face à la réalité : les chiffres de l'entraînement n'ont rien à voir avec ceux de la compétition ; fin la balade. Colin McRae est en tête, il impose un rythme démentiel et pour lui arracher quelques secondes, vous allez devoir attaquer comme un malade, prendre



Durant ce stage, des éclairs aveuglants viendront compléter une pluie diluvienne. Ce serait trop facile sinon



Il fait tellement chaud au pays des kangourous qu'ils installent des ventilateurs géants !

Si j'attrape le #6-66 qui a mis un poteau ici, je colle sa veste dans la portière pour le reste du trajet





L'écran des réglages et des réparations de votre véhicule. Si peu de temps et tellement de choses à faire.



un maximum de risques. Le résultat ne se fera pas attendre et vous finirez inévitablement par un magnifique triple salto digne d'une médaille aux J.O. dans la discipline gym féminine. Ici, tout ce que vous récolterez seront des bosses. Il n'y a pas que la boue et la neige qui s'affichent en temps réel sur votre bolide, les dégâts aussi. Et ne croyez pas que ce soit pour faire beau, les dommages occasionnés se répartissent entre cinq postes tels la direction, les freins ou le moteur, qui affectent l'efficacité de votre conduite.

LES MAINS DANS LE CAMBOUIS

Le seul moyen de briser ce cercle vicieux, ce sont les réparations. Un arrêt au stand à lieu toutes les deux étapes. Vous bénéficiez alors d'une somme de temps à consacrer aux différents éléments. À vous de parer au plus urgent et de faire les bons choix. N'espérez pas finir en tête d'un rallye, lors de votre première participa-

Il est possible de couper à travers champs pour trouver un raccourci. Pas toujours volontairement, c'est vrai.

tion. Il faudra persévérer avant de pouvoir vous attaquer réellement au championnat. Bien qu'il soit possible d'y participer sans finir premier, pour s'ouvrir les courses chronométrées de trois ou quatre pays, seul le podium vous permettra de visiter le reste du monde. Que ce soit clair : Colin McRae est difficile. Alors pourquoi s'y accrocher, me demanderez-vous ? Plusieurs raisons à cela.

Commençons par la maniabilité du

véhicule. Elle est exemplaire que ce soit avec joystick ou clavier. La moindre de vos sollicitations est immédiatement prise en compte et la maîtrise des dérapages, contrebraquages et reprises devient un vrai plaisir. Chaque course permet de s'améliorer.

Ensuite parce que la réalisation est à la hauteur. Le jeu requiert une carte graphique performante et tire profit des plus communes, l'idéal étant bien



Un aperçu du tracé et des conditions de la prochaine épreuve. À consulter avant d'équiper votre caisse.



Les sauts spéciaux sont les seules courses où vous serez un concurrent visible, mais séparé de vous.

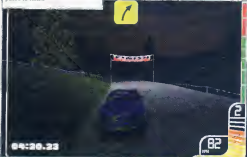


L'AVIS DE FRÉDÉRIC

- ★ intensité. C'est le mot qui décrit le mieux Colin McRae Rally selon moi. Environnement sonore et visuel de qualité, richesse des tracés, variété des conditions, jouabilité parfaite : tout est réuni pour vous donner le maximum de sensations.
- ★ On en oublie les rares imperfections qui trahissent. Ceux qui nous ont rendu Probst Grand Prix devraient en prendre de la graine : c'est ainsi que doivent être exploitées les licences. Codemasters parvient sans mal à propulser Colin McRae au firmament des jeux de courses automobiles.

► évidemment la 3Dfx. Et le résultat est là. Je ne dis pas que vous allez rester paralysé 5 minutes devant l'écran à répandre de la bave sur le clavier, mais vous pouvez le constater sur les photos : les décors sont plutôt réussis. Les voitures sont finement modélisées avec des effets de reflets et de transparences. La route affiche clairement ses reliefs. La boue

Les épreuves de nuit sont les plus épiques et c'est avec un réel soulagement que l'on passe le finish



Mince, le ponton a eu le temps de se réfugier dans la hutte avant que je le touche. Je finirai par en avoir un !

gicle à votre passage et les traces de pneus s'étendent sur des mètres. On regrettera les bords de la route, parfois vides hormis la végétation et les textures d'horizon un peu floues.

L'aspect sonore n'est pas en reste, et les conseils de votre copilote couvriront à peine le vrombissement du moteur. Attention, il ne s'agit pas d'un enregistrement de la mob de grand-père. Le cri du pot d'échappement le soir au fond des bois a été

fidèlement reproduit, même si l'on déplore le masage de différence d'un modèle à l'autre.

Pour finir, Colin McRae dispose des conventionnelles options Multi-joueur en réseau ou en écran split. Mais il faudra une machine puissante pour profiter de cette dernière. Vous pourrez toujours vous rabattre sur les parties alternées qu'offre cet excellent jeu. ■

Frédéric Dufresne

HIT

Colin McRae Rally

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Maniabilité parfaite
- Sensation de vitesse
- Durée de vie

Les moins

- Éditeur de circuits ?
- Décors un peu vides
- Menus sobres



Il est malheureusement impossible de faire la course avec ce train comme dans Fasttracks. Dommage

ROBO RUMBLE

UNE GIGANTESQUE ARME DE DESTRUCTION EST POINTÉE SUR LA TERRE.
À VOUS DE TROUVER LA MEILLEURE PARADE !

"Ce jeu de stratégie en temps réel et en 3D
aux superbes effets graphiques entraîne
le joueur dans un univers futuriste et original."

Disponibilité en version Française à l'origine

TopWare
INTERACTIVE

METROPOLIS
SOFTWARE

<http://www.ubisoft.com>
VINTAGE UNIT SOFT
00 00 00 40 02
00 00 00 00 00

Ubi Soft

ULTIMA
ON A TOUT À GAGNER



BOON POUR UN CD DE DEMOS GRATUIT
NO
3 DPA
T
A DEC
Cheva
Car
RoboRumble, Un
Beranger ce bon, per
dans un magasin
et repartez avec votre CD

Need



Éditeur Electronic Arts. Format CD-ROM PC. Genre course. Prix unit. 39 F.
Sortie disponible. Config. mini. P166, 16 Mo de RAM, EISA M. 640x480.
Config. recom. P200, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x. 386, 640x480.

For Speed III

Les poneys sauvages

Même si le deuxième volume des aventures de Need For Speed nous avait laissés sur notre faim, Electronic Arts n'entendait pas lâcher un titre qui a connu ses heures de gloire au milieu des années 90. Et zou, un troisième volet pour les aventures des tuteurs de rêve.

Aujourd'hui, lundi 7 septembre 1998. Quand on conduit une Renault Super 5 rouge qui compte près de 180 000 kilomètres, on hésite à se lancer dans un jeu de bagnoles. Surtout si ledit jeu vous met aux commandes des plus belles voitures du monde, ou tout au moins parmi les plus belles. Ben oui, imaginez que l'espace d'un instant, sur le périph' aux heures de pointe, on pète les plombs et on tente de retrouver les sensations du jeu... Que croyez-vous qu'il se passe alors ? Freinage au

frein à main, explosion de rambarde, perte d'une aile qui part s'encroûter dans la baignoire de derrière, tonneaux, carambolage impliquant une soixantaine d'automobilistes, bref, l'accident «bête». Rien de tel pour se taper une visite à l'hôpital, dans le service des urgences pour les plus chanceux, dans le service de la morgue en cas de manque total de bol. C'est vraiment un métier à risque, testeur de jeux vidéo... Z'avez qu'à voir Luc ! Depuis qu'il a testé Motocross Madness, monsieur a passé le permis moto et caracole en tête du championnat Pressimège des glissades sur deux ▶



LE BOLIDE CACHÉ !

Info ou Intox ? Comme tout bon jeu de voiture qui se respecte, NFS III propose la voiture « qu'elle est la mieux » comme voiture cachée. Créée par les plus grands designers mondiaux, profilée par Didier

Latal en personne selon la technique « je saute sur le capot pour y imprimer la marque de mes godasses », décorée de nombreuses fois par Stéphane Lavoisard façon « rendu impressionniste d'un trop d'alcool », cette merveille vous sera accessible seulement si vous réussissez à parcourir les circuits avec plus de trois heures pour chaque tour. Mais bon, si vous voulez admirer cet exemplaire unique, je vous conseille plutôt de passer à la Rêdax et de demander à voir la voiture de Fred, c'est beaucoup moins long.

► rooves. Selon ses propres dires, il aurait essayé de refaire les figures acrobatiques dans le bac à sable en bus de chez lui... Non, franchement, c'est difficile de résister à la tentation.



Allez, hép, une queue de poisson et je lui passe sous le nez. En plus, il a l'air ridicule avec sa Coattach jasse !

Avouez que ça a de la gueule une Lamborghini Countach rose bonbon, non ?



Les circuits sont splendides et variés. Pas de doute, on aurait aimé en voir plus !

Juste pour rire, j'essayerai ce soir une pointe à 220 km/h en plein road-point... je vous dirai quelle impression ça fait...

MARDI 8 SEPTEMBRE 98

J'ai essayé. Je sais péton maintenant. Les seules sensations de vitesse que je j'ai eues désormais sont celles de Need For Speed 3, que nous sort Electronic Arts. Il n'y a pas à dire, les premières images n'ont rien à voir avec le numéro deux. Mais absolument rien à voir. Dès le début, vous serez amené à faire de nombreux choix. Tout d'abord le style de course : course simple, comme son nom l'indique ; tournoi, basé sur quatre circuits ; K.O., dans lequel le dernier de la course est automatique-

ment éliminé ; ou poursuite, dans laquelle vous devez échapper aux forces de l'ordre lancées à vos trousses. Vient ensuite le choix des bolides. Alors, keski veras tente ? Une petite Aston Martin DB7, une Chevrolet Corvette C5, une Ferrari 355 F1 Spider ou 550 Maranello, une Jaguar XK8 ou XJR-15, une Lamborghini Countach (ma préférée) ou Diablo SV ou encore une Mercedes CLK-GTR ou SL 600. Voilà voilà. Et la question se pose alors : que faire avec ces bagnoles si ce n'est ruiner le compte en banque de papa ? Et bien vous pourrez vous amuser à les repeindre. Une Chevrolet vert pomme, ça vous tente ? Une Jag bleu ciel ? Personnellement, et comme vous vous en rendez comp-

Les effets de lumière sont particulièrement soignés. Jugez plutôt avec ce soleil délicat qui traverse de belles fenêtres.



Need For Speed III



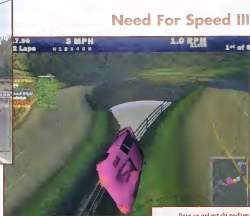
À votre avis, qui ira le plus vite entre la voiture et le zéni n'ayant, hélas... qui ?

te sur les captures, je préfère une Lamborghini Countach rose bonbon. Ça en jette.

MERCREDI 9 SEPTEMBRE 98

J'ai enfin choisi ma bagnole. Coup de bol, ils l'avaient au garage et j'ai pu recevoir les clés ce matin. Je dois avouer que je ne passe pas inaperçu avec ma Countach rose, mais au moins, ça en jette vis-à-vis des poelettes. Malheureusement, il pleut et

les filles sont rares. Qu'à cela ne tienne, je désélectionne le mode intermédies et je décide de rouler de jour plutôt que de nuit. On va d'abord taper dans la vue des ados plutôt que des *night-clubs*. Pour faire vrombir un peu plus le moteur, je règle sa puissance, son accélération, l'aérodynamisme du bolide, sa tenue de route, son braquage et la gomme des pneus, le tout selon une échelle de valeurs. Bien pratique tous ces



Pour ce qui est du podium de course automobile, c'est raté, mais pour entrer au service de Rémy Julienne, j'ai mes chances.

réglages. Côté concurrents, je les choisis agressifs. En douce, Olivier se joint à la partie avec une Countach noire tandis que Luc cherche toujours à choisir une moto pour se joindre à nous. Côté circuits, c'est à la fois la déce et l'abondance. D'un côté, seulement



La vue subjective, ou vue d'intérieur, est vite grégaire et fait d'être facile.



Aaaa! Ma belle Countach rose sur le toit! Et qui va payer le carrossier et la peinture ?



Le rendu des intermédies est tout bonnement exceptionnel. Juges pour vous-même.



LE BOLIDE DE RÊVE ?

Info ou Intox ? Luc y a passé plusieurs nuits blanches. Après avoir été largement humilié au volant d'une voiture et après s'être déclaré « définitivement motard », il a piraté le jeu en long et en

large pour y inclure son propre véhicule. Désormais, vous trouverez un peu partout sur le Net la moto de Luc, qu'il a dessinée et modélisée lui-même. Un coup de maître que même Electronic Arts a approuvé « pourvu qu'il dise bien que c'est sa propre réalisation ». Voici les images de son superbe deux roues. Luc tient également à préciser qu'il l'a achetée pour une bouchée de pain (environ 37 000 F.) à un pote et qu'elle marche du tonnerre. Pour ce qui est des performances dans le jeu, je vous laisse imaginer par vous-même.



Certains animations viennent égayer le décor. Tantôt un avion, tantôt un dirigeable...

► quatre circuits. On ne m'aura pas comme ça. Les quatre autres sont les mêmes avec des tracés différents. Donc huit, peut-être, mais avec quatre décors. Au menu, campagne, canyon, station balnéaire et montagnes. Ajoutez à cela la neige pour certains. L'abondance vient surtout du fait que les circuits peuvent être parcourus en direction normale, en

Et zou, un petit décollage incontrôlé. Plus vite va le bolide, plus dure sera la chute.



Si vous le voulez, la route d'en face peut être empruntée. Par des conducteurs du dimanche, cela va de soi.



N'hésitez pas à vous frayer un chemin par la force, ces enfants d'adversaires ne vous laisseront pas toujours passer tranquilles !

Si les flics vous colacent trois fois la course et finit. Allez directement en prison et ne passez pas par la case départ.



sens inverse et les deux en miroir (le côté gauche se retrouve être le droit et inversement). Bref, un circuit peut être pratiqué de quatre façons différentes. 4 fois 8, ça fait 32. Abandonne dans les parcours, mais pas dans les décors, dommage.

JEUDI 10 SEPTEMBRE 98

La course est enfin lancée. Luc n'y participe pas, il cherche toujours une moto pour jouer. Pas à dire, ce Need For Speed III est plutôt pas mal. Décors superbes, impression de vitesse au poil, prise en main rapide,

maniabilité exceptionnelle, vous allez en un tour de main devenir un pro de la conduite. Comme j'ai choisi huit tours de course alors que deux ou quatre étaient également disponibles, je passe trois fois devant Olivier qui se retrouve à plus de neuf minutes de mon chrono. Faut dire que les tours de course oscillent entre deux minutes pour les premiers circuits et vont jusqu'à plus de quatre pour les derniers. Ces scores sont, bien entendu, ceux de champions. Les Camou et autres seront plus dans les cinq à dix minutes par tour...





Lorsque l'on est perdu dans le neige, qu'il fait froid et que les loups rodent, tous les moyens sont bons pour faire du feu.

Si les flics vous coincent une fois, celle-ci est payante. Et croyez-moi, l'amende est assez chère.



L'OPINION DE LUC-SANTIAGO

★ Oui, bon c'est vrai qu'une voiture de riche, ça vaudra jamais une bonne moto.
★ Pourtant, ce troisième opus est une vraie réussite.
★ Electronic Arts est effectivement parvenu à trouver un juste milieu entre arcade et simulation. Résultat : les réactions des véhicules sont assez réalistes et la sensation de vitesse, extra (sans parler de la réalisation et du Multijoueur !). Alors pour l'instant, Need For Speed III est le meilleur jeu de course : ça vaut bien 5 étoiles !
★ Dominage cependant qu'il y ait si peu de circuits et pas de motos...

Vous pouvez paramétrer votre futur selon plusieurs critères et notamment le casier. Chouette, non ?



Et alors, ça ne vous est jamais arrivé de ne pas voir un obstacle sur la route ?

Pour ce qui est de la vue, il en existe cinq ou six et toutes sont jouables. À déconseiller toutefois, la vue d'intérieur vous donne rapidement envie de rendre à la nature ce que vous avez ingurgité pour votre quatre-heures. (Nôir ! cette vue est loin d'être aussi agréable que cela mais le Gizmo est assez fragile de l'estomac...) Bref, vous tournez, sautez sur les obstacles et jouez du frein à main durant toute la course. Les adversaires ont bénéficié d'une bonne intelligence artificielle, surtout en mode Expert (il existe deux difficultés, débutant et expert), et n'hésiteront pas à vous faire des queues de poisson ou autres poussettes qui se terminent générale-

ment dans le décor. Si tout va bien, je vous parlerai demain des circuits.

VENDREDI 11 SEPTEMBRE

Y'a pas à dire, après avoir parcouru tous les circuits de Need For

Speed III, on est sous le charme. Passages secrets, bosses, tournants de la mort, obstacles en fin de virage juste au cas où vous le négocieriez un poil mal, tout est excellemment bien pensé. Ce sont sans doute les meilleurs

Bon, ce n'est pas vraiment ma Super 5 rouge, mais ça a le droit de rêver, non ?



Sez me v'là bien, tiens ! Et comment se repère, moi, hein ?



L'AVIS DE CÉDRIC

- ★ Exit le Need For Speed II et son pilotage, euh... aléatoire !
- ★ Revoilà un bon jeu de bagnoles classiques à envoyer dans le décor ! Si on peut regretter l'absence de dégâts ou le faible
- ★ nombre de circuits, il faut avouer que ce troisième opus se classe parmi les meilleurs jeux de bolides. Les voitures sont belles, la prise en main facile, la conduite aisée, les circuits originaux et bien pensés, bref tout va pour le mieux dans le plus rapide des mondes. Et quel plaisir de coller un tour d'avance à Luc ou à Olivier en réseau !

Allez, une petite capture du circuit caché pour vous faire saliver. Pas de doute, c'est le meilleur et le plus beau !



Claustrophobes attention, les tunnels sont vraiment inquiétants, par leur lumière et leur visuel.

► circuits jamais créés pour un jeu de bagnoles (à l'exception de POD, et encore...), Qui plus est, ils sont beaux. Le plus impressionnant est encore les effets de lumière, superbement rendus. Du grand art. Fabuleux. Et je pèse mes mots. Luc n'a pas encore pu les voir, revenu bredouille de sa recherche de moto, il a décidé d'en créer une en piratant le jeu. Alors, Need For Speed III meilleur jeu de voiture jamais sorti sur PC ? P'têt bien... Seulement on lui reprochera sa facilité et son trop peu de circuits. Quant à la gestion

il faudra que je vienne faire des fossiles archéologiques dans le coin, un de ces jours. Admirez le paysage (mais pas trop longtemps...)



Les différences d'adhérence selon les intempéries sont flagrantes. La neige, ça glisse (al, si, je vous assure).

des dégâts, elle est inexistante. Certes, les collisions sont très bien rendues et à chaque touchette (adversaire ou mur), vous perdrez de la vitesse, mais ces messieurs de Ferrari, Lamborghini et autres ont tout simplement refusé de voir leurs jou-joux abîmés au moindre choc. Donc pas de capot plié ni d'aile perdue. Les caisses sont nickel. Et ça, c'est nul. Par contre, le coup du K.O. avec l'élimination du dernier concurrent à

chaque course ou la poursuite avec les flics sont des idées somptueuses et apportent vraiment un « plus ». Pour conclure, Need For Speed III est tout de même assez fun pour accrocher le joueur, surtout en multi où il se révèle fabuleux. Les meilleurs trouveront un bon challenge dans la recherche des cinq voitures et du circuit cachés. Surtout que le circuit vaut vraiment le coup. ■

Cédric Gasperlin



Alors qu'il était à la recherche d'une ligne d'arrivée que jamais il ne trouve, Luc n'a rien vu... ni personne !

Les flics sont vraiment très agressifs et n'hésiteront pas à vous fouailler dans le décor.

HIT

Need for Speed III

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Prise en main rapide
- Facilité de conduite
- gestion des obstacles

Les moins

- Aucun dégât
- Peu de circuits
- Multijoueur gommard

Stein



Manette des gaz
avec position
droitier/gaucher



Red Bull Input Inc.
Digital / analog
+ throttle, 2x, ur / C

Saitek

6-33m
Émissions
1/1000000
100°C

Brochure gratuite sur simple envoi de ce coupon à TRANSCON
12, avenue des Morillons, P.A. Les Doucettes,
95140 GARGES LES GONNESSE. Indiquez SVP :

Nom, prénom
Adresse
Date de naissance / /
Configuration matériel

Nom, prénom
Adresse

Date de naissance
Configuration matérielle

d'avoir le plaisir de voir ses statistiques évoluer au fur et à mesure de vos parties. Apparence physique, choix de l'équipement (parmi plus de 15 clubs), niveau et style de jeu seront laissés à votre discrétion. Les modes proposés sont nombreux et variés : simple entraînement, tournoi, « course à la mort » (élimination du dernier à chaque trou), jeu en équipe... De quoi s'occuper quelque temps.

SUS AU GREEN

Bon assez de menus, direction Pebble Beach, trou n° 1 pour une petite séance d'entraînement. Rhâa, que c'est beau. Forcément, quand ils n'ont pas 23 monstres lançant des grenades sur un héros *strafant* à fond en arrosant tout avec son lance-roquettes à gérer, les programmeurs peuvent se permettre de travailler les graphismes. Et là, du 640 x 480 au 1 600 x 1 200, le résultat est magnifique. Les couleurs

et les tons ont été judicieusement choisis, ni ternes, ni « flash ». Les nombreux éléments du décor environnant le tracé ne ressemblent pas trop à un collage de photocopies. Seules les textures éloignées qui délimitent le parcours souffrent d'un certain flou. À ce propos, sachez que les cartes accélératrices 3D peuvent être prises en compte mais que le résultat est mitigé : les surfaces sont bien lissées mais les arbres et les buissons sont contaminés par ce fameux flou dès que l'on s'en rapproche. Le seul réel intérêt réside dans la fluidité des mouvements de caméra.

Car, comme tout jeu de golf qui se respecte, TW 99 offre une multitude de vues et d'angles d'approche, tant pour préparer le coup que pour suivre sa réalisation. Trois ou quatre d'entre eux sont réellement utiles, les autres serviront à épater les amis (et amies) devant le *replay* sauvegardé de votre

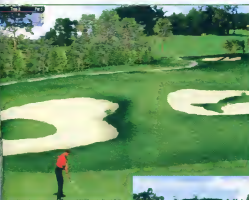


Vous n'êtes même pas imaginé l'assurance habitation que paient ces pauvres gens. Donnez-moi mon club, je vais les aider à le remblayer.

dernier coup : un magnifique *birdie*. Les bruitsages, quant à eux, restent discrets, refusant obstinément de troubler le calme qui émane du jeu. Quelques oiseaux, les vagues au loin et le bruit sec de votre club arrachant 2 kilos de terre pour envoyer la balle vers le trou. En compétition, vous aurez droit aux applaudissements du public, soulagé d'être encore vivant, et aux commentaires pour une fois avisés d'un *speaker*, voire de Tiger himself (sous-titrés en français). Si ▶



Plus classique, cette fenêtre incrustée vous permet de suivre l'évolution de votre score vers sa destination présomée : le sable.



Ces drôles de traces laissées au milieu du parcours sont-elles d'origine humaine ? Bon, demain j'arrête X-Files.

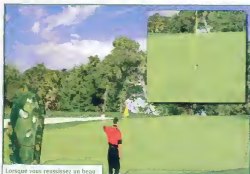


Regardez-les, ils applaudissent joyeusement et ont l'air heureux de vivre. Les insoucients. Ils n'essaient même pas de courir.

L'avantage de l'accélération 3D est de pouvoir suivre de près et en plein écran la petite balle. La compagnie Tiger Airlines vous remercie de l'avoir choisie pour ce vol.



Le choix des modes de jeu est pour le moins complet. Il ne manque que les courses de voitures et l'accès au bar du club.



Lorsque vous réalisez un beau coup, vous avez le droit à un «alénié» ainsi qu'à un geste de victoire. Mais attention, insérez le poids. Nous sommes entre gentillesse

vous avez besoin de plus, il est toujours possible de mettre vos propres CD audio façon *Nature et Découverte*.

JUSTE-FAIS-LE

Si vous voulez bien sortir de votre méditation zen, nous allons passer aux choses sérieuses. L'interface est très simple d'accès, et la prise en main s'avère d'autant plus rapide. L'ordinateur vous propose par défaut un club en fonction de la distance du tir à réaliser, ainsi qu'une trajectoire sensée ; c'est tout à fait satisfaisant pour le néophyte. Cependant, il ne s'agit pas forcément des réglages optimaux et c'est à vous d'effectuer les mises au point.

En fait, les informations données par la machine dépendent du niveau de jeu que vous vous êtes attribué. Les débutants auront des données précises sur la puissance nécessaire au coup, l'influence du vent sur le tir, etc., quand le pro devra se contenter d'hypothèse comme ce que serait la trajectoire s'il n'y avait pas de vent, sauf que, pas de chance, Elle vient

Quand je vous disais qu'il était populaire ce pit gars. Hé Tiger, te retourne surtout pas, mais je crois qu'on te suit



L'AVIS DE FRÉDÉRIC

★ N'étant pas spécialement porté sur les jeux de golf, j'ai dû ressortir LinkLS 98 et Nicklaus 5 pour pouvoir me faire une idée.
★ À l'arrivée, c'est Tiger Woods 99 qui a su s'imposer. Tout aussi complet que ses concurrents, il offre cependant une convivialité inégalée. Sa simplicité d'utilisation l'ouvre aux débutants, mais les pros ne sont pas négligés et devraient trouver un challenge motivant. Enfin la réalisation technique, malgré une mauvaise exploitation des cartes 3D, tient actuellement le haut du pavé. La meilleure simulation de golf du moment.



Le graphisme est bien plus beau en haute résolution (1 024 x 768) qu'avec l'option accélération 3D. Cette dernière rend les choses un peu floues.

de se ramasser le ramage de sa vie. La phase de tir vous propose deux possibilités : la première est le classique « trois-clics » qui ne dépaysera pas les habitués des jeux de golf. La seconde s'avère plus ludique, vous demandant de bouter la souris de gauche à droite, puis d'avant en arrière pour déterminer l'effet et la puissance du *shoot*. Amusant au début, cette solution manque trop de précision pour être retenue.

J'VOUS ATTENDS LES MANCHOTS !

Précis, il faudra l'être, car vos adversaires (surtout Tiger en pro) ne vous feront pas de cadeaux. Si l'on parvient à leur tenir tête tout au début du parcours, leur régularité devient dé-
cisive lorsque l'on aborde des tracés

un peu plus compliqués (vers le 10 trou). Les îlots verts au milieu de mers de sable, les dénivellés où la balle oublie de freiner et les greens en contreforts constituent des défis constants ou les concurrents ne se privent évidemment pas de vous mettre la pression.

Enfin, si cela ne vous convient pas, il sera toujours possible d'effectuer des parties face à des humains faillibles. Ainsi, Tiger Woods 99 propose jusqu'à quatre joueurs sur Internet et deux par modem ou network, la lutte s'annonce acharnée. Il ne manque que la caméra permettant de voir la réaction de votre adversaire quand sa balle ira piquer une tête dans la mare ou gire, s'arrêtera à 2 cm du trou.

Frédéric Dufresne

HIT

Tiger Woods 99
PGA Tour Golf

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Beauté et sérénité
- Facilité d'accès
- Options complètes

Les moins

- Réduits sur cartes 3D
- Voix en anglais
- Course de voitures ?

Saitek

X36 Système de contrôle



X36 de Saitek combine une manette de jeu et un joystick de simulation aérienne qui représentent le must dans le domaine de la flexibilité, de la programmation et du confort.

C'est aussi...



Cyborg 3D Digital Stick

Joystick ambidextre à technologie digitale 3D ayant entièrement la taille de votre main.



Cyborg 3D Digital Pad

Manette à technologie digitale programmable pour PC.



PC Dash

Finis les problèmes d'avis à connaître pour jouer ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts.



X6-33m

Joystick à boutons digital / analogique + throttle pour PC.

transcom

une société du groupe

Saitek

Informations sur 01 33 96 36 36. E-mail : trans@club-internet.fr
http://www.saitek.com

Brochure gratuite sur simple envoi de ce coupon à TRANSJEU
12, avenue des Montilles, P.A. Les Douvres,
95140 GARGES LES GORGESSE. Indiquez SVP :
Nom, prénom
Adresse
Date de naissance
Configuration matérielle

Après Ubik, Cryo
semble vouloir
continuer l'adaptation
des classiques
de la science-fiction.
Riverworld, fidèle
à l'esprit de son

modèle, invente
pratiquement un

nouveau genre.

Aventuriers

et stratégies vont-ils

enfin se réconcilier

au bord d'un fleuve

d'azur ?

Riverworld

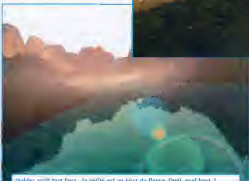
Retour aux sources

Tiré du très ambitieux roman de Philip José Farmer (en français : *Le Monde du fleuve*, aux éditions J'ai Lu),

Riverworld nous plonge dans un monde qui, comme son nom l'indique, est traversé par un immense fleuve. Vivant sur les berges de celui-ci, des humains. Des terriens, même. Hommes et femmes de toutes les races et nationalités, ils n'ont (en dehors de leur planète d'origine) qu'une seule chose en commun : tous sont morts. Tous les humains morts sur Terre depuis l'aube de l'humanité sont là, le long de cette sorte de Styx paresseux et interminable dont nul n'a jamais trouvé la source. Quatre-vingts milliards d'hommes et aucun n'a la moindre idée de ce qu'il fait là. Certains disent qu'un peuple étrange, les Éthiopiens, est responsable de leur résurrection, sans que personne ne puisse se vanter de les avoir déjà vus. Mais tous (anciens d'Amérique, Romains, Aztèques, Pygmées...) sont d'accord sur un point :

c'est aux sources du fleuve que se trouve la réponse. Ces sources, vous vous faites fort de les découvrir. Vous, c'est-à-dire Richard Burton, (non, pas l'ex-mari de Liz Taylor), le plus célèbre explorateur de l'Angleterre du XIX^e siècle, dandy flamboyant qui remonta presque jusqu'aux fameuses sources du Nil. Or, foi de Richard, si la maladie vous a fait échouer si près du but en Égypte, sur Riverworld rien ne saura vous empêcher d'arriver au bout de votre quête - après tout, vous êtes déjà mort, n'est-ce pas ? Sur cette trame très riche, on pouvait imaginer toutes sortes de jeux : un jeu

d'aventure bien sûr, un *comb raid-like* semé d'embûches, voire pourquoi pas, un *quake-like* où super Richard flinguerait tout ce qui bouge jusqu'à arriver à ces maudites sources et exploser la tête de l'ultime *super Boss* de ces Éthiopiens pourris ! En bien, les concepteurs de Riverworld n'ont pas cédé à la facilité. Se servant de tous les aspects du bouquin, ils nous livrent un *soft* d'un genre nouveau, l'aventure/stratégie en 3D temps réel ! De fait, pour remonter un fleuve de l'ampleur de celui de Riverworld, l'astuce, bonne volonté et une paire de flingues ne suffisent pas.



Wilder avait tout faux : la vérité est au bout du fleuve. Ouf, quel bout ? M'énervez pas !



Voilà ce qu'on appelle une saine répartition des tâches : je me balade et mes femmes travaillent.



Non ça n'est pas un champignon hallucinogène, c'est le Saint Graal. Vous ne le voyiez pas comme ça ? Eh bien moi non plus !

Format CD-ROM / C
Éditeur Cryo Interactive
Sortie octobre 1995
Prix env. 350 F
Genre aventure/stratégie
Config. min. : Pent. 90, 16 Mo
de RAM, CD-ROM 2x, Windows
3.11 MS-DOS 5.0
Config. recom. : Pent. 100, 32 Mo
de RAM, CD-ROM 4x, 3.5x



Si vous parvenez à convaincre ces braves gens de rejoindre votre quête, ils vont avoir un bon slip rouge en prime, génial non ?

C'est pratiquement toute une civilisation qu'il vous faudra bâtir pour atteindre votre but (c'est vrai, quoi, Lara Croft, si quelque'un n'avait pas inventé pour elle l'hélicoptère, le 45 et le T-shirt mouillé, elle ferait quoi, hein ?). Comme toujours dans ce genre de situation, vos débuts vont être modestes. Très modestes même : lorsque'il atterrit au bord du fleuve, à l'âge du bois (ça existe, l'âge du bois ?), le pauvre explorateur que vous incarnez n'a pour seuls biens que les vêtements qu'il porte sur le dos (ce qui est déjà un large avantage

peut aller vers eux et leur parler. Première bonne surprise, les gentils développeurs de chez Cryo nous évitent des marches interminables sur le green de leur golf géant : s'il n'y a rien d'intéressant sur votre chemin, celui-ci se trouve écourté, comme compressé dans l'espace-temps. Il arrive même (intéressant au sens de la hiérarchie) que ce soit votre interlocuteur, s'il s'agit d'un citoyen subalterne, qui se déplace vers vous lorsque vous cliquez sur lui. La discussion s'inscrit dans des bulles au-dessus de vos têtes, mais, au lieu



le sait que mes ingénieurs sont bons, mais pour le look des moissonneuses-batteuses ils se sont surpassés

d'essayer seulement de glaner des informations ou d'obtenir un objet, vous devez aussi convaincre les autres citoyens de rejoindre votre quête. Si les spécialistes ne font en général pas de difficultés et savent souvent qui vous êtes (c'est beau, la gloire !), le citoyen lambda (ou la citoyenne, reconnaissable à son soutien-gorge en pixels) vous demande



Qu'y a-t-il de plus beau qu'un coucher de soleil sur les champs ? dommage qu'on soit trop mort pour en profiter



Petit yacht pour les explorateurs du fleuve. Va pas à dire, la mort a aussi ses bons côtés

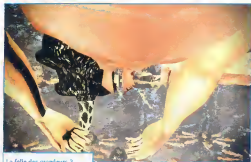
par rapport aux autochtones qui semblent avoir définitivement adopté le slip-kangourou extra large) et surtout son talent de persuasion.

LA VIE DES MORTS

Le joueur qui s'éveille sur cette étrange planète se trouve sur une plaine d'herbe verte, entouré de personnages qui errent sans but. Comme dans un jeu d'aventure classique, il



C'est vrai, la carte vue d'astrol n'est pas un modèle d'esthétisme, mais au moins on est sûr de ne pas se perdre.



La fille des grandeurs ?
Moi ? Qu'est-ce qu'il peut vous
faire penser ça ? Les gens
sont méchants.

► ra quelque chose en échange de son aide - au début du jeu, une maison. Plus tard, ils vous reprocheront le manque de réserves de nourriture dans votre entrepôt, ou le caractère archaïque de vos armes. À vous donc de recruter des bâtisseurs, puis des savants, des militaires, des inventeurs... Heureusement, sur River-



Finalement,
vue comme ça
t'es pas si mal...
J'ai une jolie
maison sur
la colline
tu veux voir ?



Ca fait plaisir de voir un travailleur qui s'applique comme ça - surtout quand
on passe ses journées à se promener !



T'es gentil, mais discuter les pieds dans l'eau comme ça... Je sais bien qu'on est
mort, mais quand même...

world, la main-d'œuvre ne manque pas. Heureusement, car le danger guette... D'autres avant vous ont déjà établi des communautés, construit des bâtiments, ensemencé des récoltes, et la coexistence pacifique

n'est pas dans leurs projets immédiats.

AU FIL DE L'EAU

Moitié aventure, moitié stratégie, Riverworld a l'intelligence de développer ces deux aspects sans privilégier trop l'un par rapport à l'autre. Une fois ses premiers associés recrutés, (il faudra pendre la mauvaise habitude des « esclaves » de Stargate et autres Age of Empires), votre personnage, en bon explorateur, devra continuer ses pérégrinations pour dénicher des secrets (comme ces étranges « Pierres de Grail » qui parsèment le paysage) et surtout rencontrer d'autres citoyens, détenteurs de vérités, certes partielles, mais indispensables à la réussite. Pendant ce temps, les ouvriers devront bâtir, les chercheurs chercher (comme dans Civilization, vous devez évoluer pour passer d'un âge à l'autre) et



Les maisons de la région ont un certain cachet, mais quand on a le vertige,
mieux vaut dormir par terre.

45 MONTARGIS

Games Shop
20 rue Jean Jaurès - 45100 Montargis
Tél. : 01 813 32 99 22

59 CAMBRAI

Games Shop
75 rue de Maa - 59100 Cambrai
Tél. : 03 27 740 740

75 PARIS

Gummy
8 rue Guy de la Brosse - 75003 Paris
Tél. : 01 43 31 03 76

75 PARIS

Gummy
8 rue J. Jaurès (Bastille) - 75011 Paris
Tél. : 01 40 35 12 23

78 RAMBOUILLET

Game FX
All rue Drouot - 78120 Rambouillet
Tél. : 01 31 41 91 76

91 ARPAJON

Net Games
Frais la Vallée - 91190 Arpajon
Tél. : 01 59 17 11 43

91 LONGJumeau

Games Shop
Vinc de la Mairie - 91190 Longjumeau
Tél. : 01 69 70 11 31

91 JUVISY SUR ORGE

Games Shop
5 Grande Rue - 91520 Juvisy sur Orge
Tél. : 01 70 45 06 03

92 NEUILLY SUR SEINE

Difinell Neully
Route de Courbevoie - 92200 Neuilly sur Seine
Tél. : 01 47 45 17 47

94 SAINT MAUR

Difinell Micro St Maur
Cité du Parc de l'Éclair - 94100 Saint Maur
Tél. : 01 48 40 27 50

94 MAISONS ALFORT

Difinell Micro
Avenue de la République - 94100 Maisons Alfort
Tél. : 01 48 42 35 14

94 VILLEJUIF

Difinell Micro Villejuif
Rue Georges Leduc - 94600 Villejuif
Tél. : 01 48 78 03 70

ATTEND PLUS QUE VOUS !

Par tout renseignement
0603 32 66 22

MAGTC

Les Figures FPL 179 F



Venez découvrir
le Temple du jeu
Games Shop



315 F X-FILES



285 F DUNE 2000



165 F TOCA TOURING CAR PLATINUM



315 F LE CINQUIÈME ÉLÉMENT **295 F**

Chuuut ! ...
Games Shop :
les nouveautés à prix d'expert

PC
CDROM

PC

Anno 1602	295 F
Global Domination	295 F
Grand Prix Legends	285 F
Half Life	295 F
H.E.B.T.	285 F
L'Âge de Guerre	295 F
Menace Grand Prix	325 F
Motor Racer 2 Mix	295 F
Need For Speed III	325 F
S.W.A.T. 2	295 F
Réal	275 F
River World	295 F
Sim City 3000	325 F
Starcraft - Insurrection	175 F
Tank Raster	265 F
The Operational Art Of War	275 F
Urban Assault	295 F
V Rally	295 F



325 F COLIN McRAE RALLY

Console PSX
Best Shock

770 F

Console PSX
Vain Pack

970 F

PS2

PLAYSTATION

CSC - Mission Testa	305 F
ISS Pro 50	315 F
Medieval	325 F
Motor Racer 2 Mix	315 F
Ninja	295 F
Tekken III	325 F

NINTENDO 64

NINTENDO 64

Console N64

770 F

100% Snow Boarding	375 F
Earth Worm Jim 3D	415 F
F1 World Grand Prix	365 F
Mission Impossible	345 F

3990 F



PC MULTIMEDIA
K6 300 3D



345 F COLIN McRAE RALLY



La première bagarre depuis le début du jeu ? Ahh, ces militaires, toujours à chercher les mauvais coups !

► les militaires s'entraînent. Ce qui pourrait être un casse-tête s'enchaîne assez bien, l'interface stratégique étant un modèle de simplicité et de classicisme : à droite, une carte (cliquez deux fois pour un gros plan) vous montre le terrain connu ; juste en dessous, des icônes vous permettent de surveiller le nombre et l'activité de vos alliés, l'état de vos bâtiments ou de mettre le cas échéant vos troupes en ordre de bataille. Si vous avez besoin qu'un spécialiste autre que Burton agisse, il vous suffit de cliquer sur sa photo (ou sur lui s'il est dans le champ de vision de votre personnage). Ainsi vous pouvez le « posséder » à son tour, un peu à la manière de Dungeon Keeper.



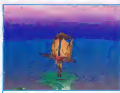
Comment ça, il est déjà là, lui ? Faudrait peut-être que je m'active un peu si je veux les trouver ces sources !



Ma Grand-mère m'avait bien dit que les petits rusés allaient les grandes rivières, mais là je commence à le croire.

L'AVIS DE RÉMY

★ Avec Riverworld, Cryo réussit non seulement à restituer fidèlement l'atmosphère d'un livre-culte, mais en plus à rajeunir sérieusement l'univers de la gestion/stratégie en temps réel, en l'agrémentant d'un zeste d'aventure et de beaucoup de 3D ! Des personnages originaux, et le mystère troublant qui occupe les protagonistes, ajoutent au charme de l'affaire. Ce concept nouveau est tellement riche qu'il va sûrement faire des petits. Dommage que la beauté et l'action ne soient pas au rendez-vous, on est passé très près du must.



Je veux bien croire que tu as fait ce radeau avec tout ton amour, mais je ne me sens plus le pied trop marle tout à coup.

Et en effet, c'est au hit de Bulfrog que l'on pense le plus souvent ici. Pour ses qualités bien sûr - l'environnement original, le mélange d'action et de gestion, la nécessité de séduire vos recrues - mais surtout pour ses défauts. Le manque de dynamisme des combats, fastidieux et interminables, devient vite lassant, d'autant qu'ils sont pris en main par la machine sans que vous puissiez réellement intervenir, ce qui vous permet certes de vaquer à d'autres tâches pendant que vos hommes se

batuent. Autre reproche, le graphisme, s'il est agréable pendant les premières heures de jeu, devient vite lassant : tout autre qu'une vache normande se fatiguera vite de cette verdure infinie. Quant aux personnages, ils sont assez laids (une bande de tissu sur la poitrine est la seule chose qui permette de distinguer les femmes des hommes) et tous parfaitement identiques (seuls les spécialistes portent des vêtements un peu distinctifs). Les bâtiments ont certes une esthétique futuriste qui ajoute au sentiment d'étrangeté qui règne dans ce jeu, mais ils restent assez grossiers : les détails n'ont pas été le souci majeur des graphistes. Dommage, car sans ces défauts gênants, Riverworld aurait facilement pu se hisser vers les sommets. Tel quel, il n'en donne pas moins (après Battlezone et Urban Assault) un grand coup de fraîcheur dans le monde conformiste de la gestion/stratégie. ■

Rémy Goavec

HIT

Riverworld

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Concept novateur
- Intrigue prenante
- Armes et bâtiments

Les moins

- Personnages laids
- Combats interminables
- Dialogues répétitifs



Cet écran vous permet de jauger les capacités de vos ouvriers. Elle a pas à l'air super douée celle-là...

EN VENTE CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX

SOS JEUX

Le nouveau magazine

100% soluces

NOUVEAU - 100 PAGES DE SOLUCES PC - N°2 - 35 FF

SOS JEUX 100% PC
LE NOUVEAU MAGAZINE DE SOLUCES PC



FINAL FANTASY 7
la soluce complète

100% PC

Actuellement
chez votre marchand de journaux

8,25 FF/num

SUR VOTRE MINITEL

PC FORCE

LE NOUVEAU MAGAZINE
DES JEUX PC



AVEC LE N°2
DE PC FORCE
LE GRAND JEU COMPLET
NETSTORM

ACTUELLEMENT
chez votre marchand de journaux

Au Vietnam, c'était pas la fête tous les jours. Ou plutôt si : avec tout le napalm qu'on leur balançait, les giclées de mitrailleuses et les bombardements, ça faisait de jolis feux d'artifice... C'est toute

cette magie que M.I.A. reconstitue. Ah, nostalgie...

M.I.A.

(Missing In Action)

...mort !

J'aurais pu rester traumatisé par mes classes au Vietnam... C'est vrai, je me demande ce qui était le pire : les embuscades ou la vie quotidienne avec le capitaine Fred, le colonel Olive et l'aspirant Cédric. Fallait le voir le capitaine, aux commandes de son hélico... Un vrai crack, limite tête brûlée, c'était le spécialiste des vols en rase-mottes et des piqués de kamakaze. En plus, il était tellement petit qu'il n'avait pas besoin de fauteuil, c'était le seul homme à piloter debout... Et l'aspirant... Pas clair lui non plus... Quand, du fond de l'hélico, il mitraillait tout ce qui bougeait en hennissant... Ça me fichait une trouille. Quant au colonel Olive, c'était un vrai planqué... Il a passé le plus clair de la guerre à nous envoyer au merdier, tranquillement installé dans sa tente en train de, soi-disant, « planifier les attaques ». En fait, tout



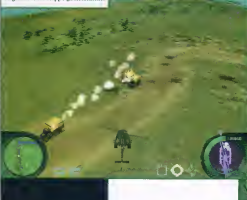
Le moteur 3D du jeu est tellement performant que toutes les scènes cinématiques l'exploitent.

le monde sait qu'il jouait aux cartes avec le général Stef, et que c'est contre lui qu'il a perdu sa Jeep... Ah oui, c'était quand même le bon temps, ces balades en hélicoptère au-dessus des rizières... C'était même

bucolique. Tellement calme que nos attaques hélicoptérées amenaient presque un peu de gaieté. D'ailleurs, je suis sûr que les Vietnamiens étaient toujours contents de nous voir. Enfin, c'est l'impression qu'ils

Format : CD-ROM PC
Éditeur : GI Interactive
Sortie : 1994/1995
Prix : env. 350 F.
Genre : arcade 3D
Config. min. : P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte 3D
Config. recom. : 200, 32 Mo de RAM, 3Dfx

Ces camions sont sans doute les chiffres suivants les plus rapides avec les Jeep. Une pluie de grenades les stoppe généralement !

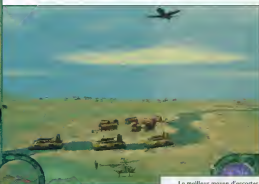


On accomplit certaines missions avec des hélicos alliés, parfois même avec le soutien de l'artillerie.





Attention, objectif digne d'un wargame : faire sauter les quatre points présents sur la carte ?



Le meilleur moyen d'escorter ces engins est de passer devant et de faire le ménage en vitesse



Malgré nos interdictions, Fred a décidé de fumer à bord. Cet imbécile a mis le feu aux tentes.

domnaient quand ils nous voyaient : ils agitaient drôlement les bras... avant de s'écrouler dans leur sang.

SOUVENIRS SOUVENIRS

C'est donc avec la larme à l'œil que j'ai accueilli M.I.A., un jeu d'arcade qui, en réalité, rappellera de telles choses aux vétérans dans mon jeu. Alors c'est vrai que, *a priori*, ça se rappelle beaucoup la série des Desert Strike : on pilote un petit hélicoptère, on mitraille dans tous les sens et on accomplit quelques dizaines de missions dans la joie et la bonne humeur... Seulement, de nombreux détails distinguent les deux jeux : M.I.A. se déroule au Vietnam et propose une vue 3D largement plus étendue que celle des *Strike*. D'autre part, on peut modifier son altitude à loisir et de nombreux appareils sont disponibles. Et

pour en finir avec la comparaison, disons que M.I.A. est graphiquement superbe, du moins avec une 3Dfx. Une autre carte (comme l'ATI par exemple) donnera un rendu légèrement moins liché tandis qu'une Voodoo 2 fait des miracles.

Si Missing In Action est un jeu d'ar-

cade classique (on dégomme des cibles à gogo), un gros effort a été fait pour proposer au joueur des missions variées. De l'éradication pure et simple de toute forme de vie, à l'escorte d'hélicoptères ou de camions, en passant par la reconnaissance aérienne (ou bien tout ça en même temps), on est à peu près certain de s'amuser tout le temps. Régulièrement, des séquences vidéo mettent en scène la vie du pilote afin de scénariser un peu le jeu. Le résultat est un peu priorable mais ça s'arrange vers la fin !

Le contrôle intuitif de l'hélicoptère est très fin et n'appelle aucune critique ; les réactions sont immédiates et toutes les commandes du jeu ont été rassemblées sur un *joystick* de type Sidewinder : la « Throttle » règle ▶

L'OPINION DE GÉORGE J.

- ★ Mettons-nous bien
- ★ d'accord... notre mission (puisque nous l'avons
- ★ acceptée) est de vous donner un avis juste et impartial,
- ★ et ça, dans l'espoir que notre disque dur ne s'autodétruise pas dans les cinq secondes ! Dans ces conditions, un jeu comme M.I.A. dont le seul (et unique) défaut est d'avoir une durée de vie un peu faible ne doit pas se voir déposséder de l'appellation « Hit » qui lui revient de droit : graphismes simples et beaux, ambiance sonore excellente, jouabilité, fun, prise en main immédiate, missions originales... qui dit mieux ?



Le colonel Olive est en train de nous montrer qu'il s'est lavé les mains avant d'aller dieter



Allons bon, il y a un incendie dans ce village vietnamien. Et si nous allons l'éteindre avec un peu de sapéles ?

L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★ Oh, le beau jeu d'arcade ! Des petits hélicoptères, des Vietnamiens qui courent dans tous les sens, des chars qui nous en veulent, bref, de l'action à 100% ! M. I. A. est un jeu très bien réalisé qui remplit parfaitement sa mission : être jouable tout de suite, susciter un plaisir immédiat, et comporter quelques petits éléments de réflexion qui varient les objectifs. Domage que ce gentil petit soft se termine aussi rapidement, car on passe réellement un excellent moment en sa compagnie. On aurait aimé une dizaine de missions supplémentaires !



Les jolies petites lumières blanches ne sont pas des amis, ni même des feux follets mais bien des G-47 7 de tirs ennemis

► L'altitude, le « Hat » gère la caméra externe, le palonnier, le rouls, et les différents boutons déterminent les tirs des différentes mitrailleuses, des bombes, des missiles, du napalm, etc. Et oui, on pilote un authentique hélicoptère de la guerre du Vietnam : on peut donc joyeusement arroser ses cibles de tous les côtés. Pour cela, des mires vertes indiquent ce que le co-pilote vise. À proximité d'une victime potentielle, la cible l'accroche et change de couleur : on peut alors faire feu.

ANGER IMMÉDIAT

Et il vaut mieux car les périls sont nombreux ! Des tireurs embusqués dans les fourrés, des tourelles, des chars, des *bazookas*, des appareils ennemis, des Jeep, des bateaux : l'éventail des dangers est étendu et il faudra déployer des trésors de dextérité pour ne pas métamorphoser son bel hélicoptère en gros tas de ferraille en flammes. Néanmoins, une petite

Certaines missions se déroulent de nuit ou sous la pluie, ce qui n'arrange pas la visibilité.



Seuls les missiles et le napalm provoquent des explosions bénéficiant d'une «dalle d'effet» : la plupart du temps, il faudra viser juste pour faire exploser les cibles

astuce permet d'accroître sensiblement sa durée de vie : en changeant d'altitude de manière très soudaine, voir en jouant les Yo Yo, les tirs ennemis auront beaucoup de mal à nous atteindre. On peut également jouer sur la portée élevée des mitrailleuses : en se plaçant à haute altitude et en s'approchant d'un camp ennemi, il est fréquent de pouvoir copieusement arroser sa cible sans qu'elle puisse riposter. Malheureusement, l'intelligence artificielle manque un peu de finesse car dans ces cas-là, alors qu'un ou deux tanks devraient logiquement venir nous embêter, ils ne bougent pas d'un pouce et attendent le même sort ! Domage.

Globalement, on passe tout de même plus de temps à riser maisons, bases et camps ennemis, qu'à établir des stratégies d'enfer... Et le pire c'est que c'est bon ! Il est même possible d'exécuter froidement les civils vietnamiens, histoire de se défouler ; bel effort de la part des développeurs ; ils n'ont pas joué les hypocrites en for-

çant les joueurs à être drott. D'ailleurs, en fin de mission, les pertes civiles de l'ennemi sont prises en compte ! C'est du propre.

L'adresse des coéquipiers est, quant à elle, bonne : ils changent logiquement de cible selon les trajectoires de l'hélicoptère mais n'accrochent pas les menaces les plus dangereuses. Il appartient au joueur de faire des approches qui lui permettront de se débarrasser des plus redoutables ennemis... Surtout lorsque ceux-ci sont en mouvement ! Globalement, on s'amuse donc beaucoup avec M. I. A. Les missions, sans être trop difficiles, ne sont pas seulement du *shoot* à vue et demanderont au joueur un peu d'observation. En revanche, le niveau de difficulté peut être sans problème poussé au maximum car le jeu n'est pas difficile. Un pilote adroit devrait venir à bout des 26 missions en une semaine intensive. Le divertissement est donc au rendez-vous, mais pas très longtemps ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



HIT

M. I. A.

Graphismes ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Graphismes
- Fun
- Ambiance Vietnam

Les moins

- Missions faciles
- I.A. discutable
- Terrains pas variés

Toujours sur la brèche
du jeu de guerre, SSI
nous lâche en pâture
un nouveau wargame.
Après avoir couvert,
dans la série
des General tous les
théâtres d'opération,
historiques comme
fantastiques, People's

General nous fait cette
fois découvrir
la guerre moderne !

People's General

Chinoiseries hexagonales

Tout bien considéré, les Chinois sont célèbres pour avoir inventé la poudre, et il était temps qu'un éditeur de jeux leur donne les moyens de la faire parler ! C'est maintenant chose faite avec People's General, un wargame tour par tour, basé sur le fameux moteur de Panzer General.

Après l'effondrement de l'Empire soviétique, les designers de SSI nous lancent dans un scénario hypothétique où, aux environs de 2005, la Chine nous fait un gros coup de sang et cherche soudainement à étendre le péril jaune au reste de l'Asie. Évidemment, les voisins finissent par se plaindre des bruits occasionnés par les maintes canonades, et de fil en aiguille, ce sont 19 nations qui se retrouvent impliquées dans le conflit, y compris les Russes, les incontournables Américains, et quand même une apparition remarquée, par nous en tout cas, des forces françaises. Pour permettre à tout ce petit monde, et 19 pays ça en fait des unités, de s'ébattre dans la joie, People's General propose plus de 35 scénarios jouables en Solo ou Multijoueur (jusqu'à quatre). Malheureusement, cette dernière option ne semblait pas fonctionner dans la version testée, et de toute façon je cherche encore l'intérêt réel d'un mode Multijoueur dans un jeu au

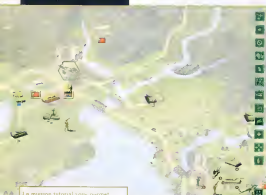


La carte stratégique vous permet sans surprise d'obtenir une vue globale

tour par tour... À moins de se découvrir une passion soudaine pour le tri-cot en attendant d'avoir la main !

BATTEZ LA CAMPAGNE !

Comme de mise dans la série des Panzer General, le cœur du programme tient dans la section « campagne », neuf au total, qui dans un enchaînement de missions préprogrammées vous placeront à la tête d'une *task force* : américaine, russe, soviétique, chinoise, etc. Au fil des scénarios, il vous incombe donc de gérer au



La mission tactique vous permet de vous habituer à coordonner vos unités pendant le jeu

Format CD-ROM PC
Éditeur SSI
Sortie mi-2004-40
Prix env. 39,95 €
Genre wargame
Config. mini, PIIIe, 32 Mo
de RAM, CD-ROM
Config. recom. : 2/3, 64 Mo



J'ACHÈTE !

Avant de vous lancer dans une mission, il est important de passer un minimum de temps sur cet écran pour utiliser au mieux les points de prestige qui vous sont alloués. Notez que vous pouvez maintenant acheter des unités vétérans ou élites, mais aussi les « spécialiser ». Ainsi vous pouvez booster le nombre de munitions qu'elle peut emporter, la dote de capacités anti-aériennes ou anti-tank, l'équiper pour franchir aisément les rivières ou effectuer des missions de reconnaissance. Évidemment, vous devrez opérer un choix entre toutes ces options.

MENACE AÉRIENNE

À tout moment pendant votre tour de jeu vous pouvez appeler une mission aérienne, du moins si votre budget le permet. Vous pouvez ainsi effectuer des missions de reconnaissance aérienne, « wild weasel » pour réduire ou éliminer les défenses anti-aériennes ennemies, et de bombardement pour enterrer l'adversaire sous un chapelet de bombes ! Enfin, si vous sentez que vos unités sont menacées par l'aviation ou les hélicoptères ennemis, vous pouvez appeler un vol de soutien aérien qui tentera de les protéger lors de la phase adverse.



Vous cherchez désespérément à identifier des unités sur les arrières ennemies ? Une mission de reconnaissance aérienne, ça tombe bien !



Chaque objectif représenté par un drapeau encadré est à prendre pour accomplir la mission. Les autres ajoutent à vos points de prestige.



Quand les défenses anti-aériennes ennemies se font rares, hélicoptères et bombardements aériens s'avèrent meurtriers !

mieux votre *task force*, que vous pourrez entretenir et renforcer grâce à des points de prestige qui vous sont alloués lorsque vous capturez des objectifs importants et éventuellement remportez la mission. SSI introduit une carotte originale pour vous pousser à vous dépasser, avec l'allocation de prototypes d'unités aussi futuristes que surpoussantes, si vous parvenez à accomplir tous les objectifs de la mission en un minimum de tours. Au fur et à mesure des combats remportés, vos unités ont des chances raisonnables de gagner en expérience, et passer ainsi au statut de vétéran,

voire élite, ou s'améliorer dans des domaines bien précis, comme le commandement. Attention fort délicate de la part de SSI, vous avez la

possibilité de renommer chaque unité, et personnaliser ainsi un peu plus votre *task force*.

À L'ORIENT, DU NOUVEAU

Une fois votre *task force* prête à entrer en action, vous voilà en mesure de découvrir les petites nouveautés qui caractérisent les principes de la



L'infanterie retranchée dans les villes peut s'avérer très difficile à déloger. Heureusement l'artillerie arrive pour nettoyer !



Une *task force* composée d'unités russes et américaines tente de force le passage d'une rivière.



À tout moment vous pouvez rappeler les caractéristiques détaillées de vos unités, comme ici cette unité de chars d'élite chinois.

L'AVIS DE FRED

- ★ Il n'y a rien à dire, *People's General* est le *quantum leap* sur une machine bien huilée. On apprécie les améliorations des règles de jeu qui modèlent de manière très convaincante les combats modernes. On peut juste regretter l'absence de toute unité maritime. Malgré tout, *People's General* ne renouvelle pas suffisamment le genre pour parvenir à l'excellence, et on attend avec impatience le prochain moteur chezSSI, qui normalement devrait introduire la 3D et enfin donner au genre du wargame une nouvelle perspective !



Une reconnaissance-aéride au-dessus de cette ville révèle une concentration de forces assez impressionnante.

Tandis que les Russes continuent la contre-attaque chinoise, les Américains progressent pour les prendre à revers !

explique la configuration minimale basée sur un P166 et 32 Mo de RAM, excusez du peu ! Mais même si les cartes du jeu crèvent l'écran par leur finesse, elles souffrent quand même d'un défaut majeur : les différents types de terrain sont représentés de manière très abstraite, du fait de la mise à plat de l'image photographique... Ainsi, on peut lancer des unités à l'assaut de la face Nord de l'Himalaya et se rendre compte après coup qu'elles ne sont pas près d'atteindre le sommet ! Enfin, on aurait quand même apprécié un petit effort dans la présentation générale des écrans de jeu, qui brille quand même par son austérité... Mais ces détails mis à part, *People's General* s'annonce comme LE wargame à battre pour cette fin d'année !

Frédéric Marié

► guerre moderne dans *People's General*. Premier point, le repérage des unités adverses est plus dynamique : vous pouvez apercevoir une unité ennemie sans pouvoir l'identifier, l'identifier sans pouvoir étudier sa force, où l'identifier complètement... quitte à la repérer de vue le tour suivant, si vous ne l'avez plus directement en ligne de mire. Le principe de reconnaissance prend alors énormément d'importance, car toute unité prise par surprise en déplacement, à toutes les chances de se prendre une rouste façon sévère...

Voire reconnaissance, vous pouvez l'effectuer de manière classique par blindé de reconnaissance terrestre, mais aussi en utilisant de manière avisée les ressources aériennes mises à votre disposition. Enfin, *People's General* met aussi l'accent sur la mobilité extrême des forces modernes... en les *upgradant*, à peu près toutes les unités peuvent être aéroportées d'un point à l'autre de la carte, sans parler des hélicos d'attaque qui possèdent de base cette possibilité. Mais alors attention aux unités anti-aériennes ennemies ! Et évidemment, par rapport à *Panzer*

General II, les portées de tir s'allongent encore, pour atteindre 6 hexagones pour certaines unités d'artillerie !

CARTE POSTALE ORIENTALE

Du côté de la réalisation, le moteur de *Panzer General II* est nettement amélioré, les cartes et unités étant maintenant affichées en 65 000 couleurs dans une résolution de 800 x 600. Par contre, le jeu en devient d'autant plus gourmand en ressources, ce qui



Selon la distance des unités ennemies, vous pouvez voir leur identité et force, le type d'unité par icône, ou une icône anonyme.

HIT

People's General

Graphisme : ★★★★★

Son : ★★★★★

Animation : ★★

Durée de jeu : ★★★★★

Les plus

- Belle réalisation
- Éditeur de missions
- Facile à maîtriser

Les moins

- Interface très austère
- Terrain peu lisible
- Pas d'unités maritimes

minimum dans le secteur de la gestion

Réf.3283

Emploi

On recherche des commandants

Vous êtes autoritaire limite dictateur, vous savez prendre des décisions stratégiques. Des populations entières comptent sur votre machiavélisme. Dégonflés s'abstenir. Date limite des candidatures : 23 Octobre.

Réf.3284

Importante société informatique cherche son directeur du développement.

Niveau ingénieur, 10 ans d'expérience

société bio
recherche :
manager d
recruteme
Niveau in
Réf.3290

Vous ado
relever d
préserve
Efficacit
candidat
Réf.3291

Nous re
un emp



**RÉFLÉCHISSEZ
AVANT DE VOUS
ENGAGER**



GLOBAL DOMINATION

VOTRE DÉCISION POURRAIT ÊTRE FATALE !



Vous mesurez deux mètres pour 180 kilos au bas mot, vous êtes très cuir et vous avez un vrai caractère de chien. Microprose vient de vous transformer en Klingon, grâce à son nouveau soft : *Klingon*

Honor Guard.

Que Kahless ait pitié de vos adversaires !

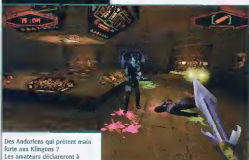
Klingon Honor Guard

Les machos de l'espace

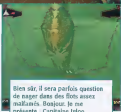
Kapla ! ! ! Tous les grands explorateurs de l'espace connaissent ce dicton : « Si tu croises un Klingon, attends-toi à recevoir des marrons. » Il faut dire que les représentants de cette race, directement issue de l'univers de *Star Trek*, sont réputés pour leurs instincts clairement belliqueux, leur ardeur au combat et leur susceptibilité. Alors bien sûr, certains joueurs



Voilà les jumeaux dirigeant le clan Duras, Lursa et B'otok. À moins que ce soit l'inverse. On dansé les filles ?



Des Andorians qui prétent mais font pas Klingons ? Les amateurs déclareront à l'arraison qu'on aura tout vu...



Bien sûr, il sera parfois question de nager dans des fions assez malfamés. Bonjour, je ne présente... Capitaine Igloo.

Format CD-ROM PC
Éditeur Microprose
Sortie 19 octobre
Prix env. 300 F.
Genre Quake-like
Config. mini, 166, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, 50 Mo d'inst., cart. son compatible Direct X
Config. recom. 233, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x

pourraient se sentir insultés que Microprose leur propose avec *Klingon Honor Guard* de se glisser dans la peau, tannée comme du vieux cuir, d'une de ces brutes épaisses. Ils doivent sûrement considérer le *Marine* de Quake et Duke Nukem comme la crème des intellos...

BAZAR POLITIQUE

La première bonne surprise de *Klingon Honor Guard* réside dans la volonté de Microprose d'élaborer un scénario pour un soft qui n'est quand même qu'un *quake-like*. En plus, l'histoire ravira les fans de *Star Trek* car elle utilise directement des éléments de la série. Le chancelier

Gowron, le plus haut dignitaire de l'empire klingon vient encore d'écarter à une tentative d'assassinat. Pauvre vieux. On dirait qu'il passe son temps à ça. Il faut dire que le poste qu'il occupe suscite toutes les convoitises de la part de puissantes familles lancées dans une variante sanguinaire des chaises musicales depuis la guerre civile. Mais vous, la politique, ce n'est pas vraiment votre chape de bière romulienne. Vous faites vos premiers pas dans la garde prétorienne du chancelier et c'est bien sûr vous qui allez devoir découvrir l'identité des commanditaires de l'attentat sur Gowron. D'accord, le synopsis tient sur une feuille de



Oui c'est un Klingon, au de vos frères. Non, ce n'est pas un ari. Le vent de la conspiration souffle sur ce jeu.



Plus fort que le mais transgénique, le fruit des amours d'un pitbull et d'un sanglier. Pas de S.P.A. pour toi, Héro !

popter à cigarette, mais il ne s'agit que d'un point de départ. Klingon Honor Guard a des petits côtés « enquête policière » qui tiennent le joueur en haleine. Un peu comme l'avant fait Outlaws il y a quelques temps, les séquences intermédiaires des missions permettent d'assister à l'évolution de l'intrigue. Ainsi, vous apprendrez que les terroristes étaient tous d'anciens détenus. Vous vous rendez à leur ancien pénitencier pour tomber au beau milieu d'une émeute de prisonniers. Vous auriez pu croire

qu'il s'agissait d'un hasard, mais vos supérieurs vous informent que le patron en chef essaie de vous empêcher de l'atteindre car il est impliqué jusqu'au cou dans cette sombre histoire etc., etc. Nous laisserons à ceux qui le désirent, le plaisir de découvrir le fin mot de l'affaire, mais sachez, pour continuer les références à Lucas-Arts, que cela se terminera dans un duel acharné, un peu comme dans Jedi Knight. Ce raffinement nous

Dooh, j'ai bug graphique ! Rassurez-vous, ce n'est pas le seul, on a même vu des Klingons volants ou d'autres intouchables.

éloigne un peu de l'image du Klingon « tête-de-nœud » décrit quelques lignes plus haut, vous ne trouvez pas ? Encore une fois, on se rapproche de la nature de ce peuple particulièrement fier comme on le retrouve dans la série télé. L'élément

Quel bonheur d'accéder à un transporteur en état de marche pour avancer dans le niveau !



Pur acquies de conscience, essayez Kant, Nietzsche ou Schopenhauer. Si par hasard ça ne marchait pas - les !

LA PERESTROÏKA DE L'ESPACE...

Dans les années 60, en pleine guerre froide, Star Trek se permettait d'installer un russe, Chekov, parmi les officiers supérieurs de l'Enterprise. Mais le conflit larvé entre les États-Unis et l'U.R.S.S. se trouvait transposé ailleurs, dans les relations tendues entre la Fédération et les Klingons. En 1987, avec l'apparition de Star Trek : The Next Generation, les fans eurent la surprise de voir un Klingon, Worf, promu officier de sécurité de l'Enterprise-D. Ce fut l'amorce pour la série d'un background politique digne de ce nom, deux ans avant la chute du mur de Berlin. Roddenberry plus fort que Nostradamus ?

Ce joli tissage marini est un holodeck, une pièce servant à recréer tous les environnements en 3D. Bonne nuit.



L'AVIS DE XAVIER

★ J'adore Star Trek : The Next Generation et je le revendique.
 ★ Désolé. Vous comprendrez alors que j'attendais Klingon Honor
 ★ Guard de pied ferme. Incarner un gros grincheux du cosmos en étant graphiquement motorisé par Unreal, cela avait de quoi séduire. Autre atout : le contexte en prise directe avec la série télé. Mais au final, il n'y a rien là-dedans qu'on n'ait déjà vu ailleurs en beaucoup plus intense. Plutôt que les fans de Star Trek, les accros au doom-like pourraient être satisfaits s'ils consentent à prendre ce soft pour un data-disk.

► qui permet le mieux de s'en rendre compte, c'est le nombre d'armes blanches que les programmeurs de Microprose mettent à la disposition du joueur.

ARMES DE POING

Souvent, dans ce genre de jeu, l'arme la plus puissante se trouve sous le « 0 » de la barre des chiffres en haut du clavier. Dans Klingon Honor Guard, c'est à cette place qu'on trouve le Betlek. Il s'agit d'une sorte de faux à deux mains, un croissant de lune en acier aiguisé comme un rasoir et ergonomique, capable de suivre les mouvements de celui qui s'en sert, dans une danse mortelle, avec une certaine élégance. Et, comme toutes les armes de ce jeu, celle-ci possède un « tir » primaire et secondaire. Coup porté ou lancé qui nécessite une demi-seconde de mise en place. À vous de tirer à l'endroit où se trouvera le cadavre en puissance, passé ce laps de temps. Et il faudra ensuite le ramasser, ce n'est pas un boomerang. D'ailleurs, les développeurs de Klingon Honor Guard ont abordé la gestion des armes de



Non, ce n'est pas une caméra de surveillance. Mes bottes magnétiques n'ont pas fonctionné et me voilà déglissé en satellite.

façon surprenante. Rien à dire au niveau graphique, c'est souvent assez joli avec une mention spéciale pour les effets d'évaporation corporelle que produisent certaines disructions. Non, le plus étrange, c'est qu'un pékin peut vous tirer dessus comme un malade avec le gun de la mort-qui-tue, mais même si vous parvenez à le descendre et contrairement à ce qu'on a pu voir ailleurs, vous ne récupérez pas forcément son arme. Abracadabra, a p'us ! Frustrant. En reprenant le moteur de Unreal, Microprose pouvait nous

laisser augurer du meilleur. Tout faux. Ils doivent être nuytalopes les Klingons ! À tel point qu'à la recherche d'un médapack sous un escalier, par exemple, on se retrouve comme Ray Charles cherchant les clefs de sa bécane : à tâtons. On regrettera aussi l'absence totale d'une race équivalente aux Nalils de Unreal, ces E.T. pacifistes cherchant à vous aider. Quant à l'A.A., elle paraît parfois un peu légère. Mais bon, ce sont des Klingons... Au niveau sonore, si les bruitages sont corrects, la musique qui passe en

Klingon Honor Guard

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★

Les plus

- Missions progressives
- Utilisation des armes
- Vidéos intermédiaires

Les moins

- L.A. simpliste
- Musique répétitive
- Peu de missions

Ces droïdes de surveillance ont tout pour plaire : fins doigts et blindés. Ils vous détectent même quand vous les attaquez par derrière



Un des grands mystères de l'univers enfin révélé : on sait où Monsieur Stablio Boss trouve l'encre de ses surfigueurs.

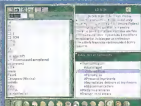
boucle se retrouve rapidement mise au rancard. Justement, puisqu'on parle de son, le détail qui tue : le bruit des pas du personnage principal. Insoutenable : cela confine parfois au supplice de la goutte d'eau... Dans l'ensemble, tout cela rappelle furieusement les habillages de Doom qu'on s'échangeait frénétiquement il y a quelques années. Klingon Honor Guard un vrai soft ? Plutôt un banal add-on pour Unreal. ■

Xavier Hanart

Recevez chez vous, sous 48 h toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culture, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc., ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 PCMALIN** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5 57 F/mi)**

Plus de 350 titres disponibles

MAX 2, Heart of Darkness, Final Fantasy VII, NHLRA Drag Racing, The Great Battles of Caesar, Nightmare Creatures, Mii Tonic Platform 2, Haplole Unreal, Football Manager 99, Civil War Generals 2, Black Dahlia, Army Men, X-Com Interceptor, Fallout Forsaken, of Light and Darkness, the Prophecy, Redline Racer, Incoming, Coupe du Monde 98, Quake 2, Starcraft, Armed Command, Dark Cmen L'héritage du Temps 3, Myths, Flight Unlimited II, Riven, Blade Runner, Tomb Raider 2, 20/20 en orthographe, Charivari, Les Pygmées Mii, peuple et musique, etc.



Sans CB.
Ni Chèque

Carte Ali Xpert/Work, HP ACS 48 PowerCube + Formula One Trust Masler, Carte 3Dfx 4 Mo, Microsoft SideWinder Force Feedback Pro, U.S. Robotics Messages Plus 5500, disque dur 4,3 Go UDMA, Mémoire 32 Mo SDRAM, Cartouches Zip 150 Mo, Clavier programmable

Commandes

Hardware

3617

* 72 h pour le hardware

** la durée de la communication dépend de l'offre

PCMALIN

F31 - PC 303027855

En cette période
de rentrée, nombreux
sont ceux
qui s'interrogent
sur leur orientation
professionnelle...

Mercenaire ?

Compteur de fautes ?

Mafioso russe ?

Si vous aimez

le risque, l'argent,

le brouillard

et la baston,

la planète Titan

vous tend les bras !

Format : CD-ROM PC
Éditeur : Gamelin Interactive
Sortie : octobre
Prix : env. 950 F
Genre : jeu d'infiltration en 3D
Config. mini : T195, 16 Mo
1x 3.5", CD-ROM 4x, Win95
Config. recom. : P233, 32 Mo
1x 3.5", 3Dx, CD-ROM 4x,
Win95

Ahhh ! Nos hangar ! Notre Street
Hoard quel...

Hardwar

La vie en rose

Le futur. Comme beaucoup, vos ancêtres sont partis il y a bien des années de cela pour Titan, satellite de Saturne, en espérant faire fortune dans l'exploitation minière. Mais lorsque les gisements ont commencé à se tarir, les grandes compagnies ont plié bagage, laissant derrière elles ouvriers et colons qui, depuis, se débrouillent tant bien que mal pour survivre. Certains ont choisi de se mettre au service des grandes familles : les « clans ». Ces derniers se livrent une guerre acharnée pour remporter la course au moteur atomique, qui seul permettrait de quitter ce caillou. D'autres ont sombré dans la « débine », ou dans la corruption, tels ces cyborgs dégénérés qui servent de flics. Pas vous. Libre et fier, vous avez choisi la profession la plus lucrative, mais aussi la plus dangereuse : pilote indépendant. Pour l'instant, votre « Moth » (petit vaisseau de surface à batteries solaires) ne paie pas de mine, mais avec du talent et de l'ambition, qui sait jusqu'où vous



Voilà la police locale. Euh... imaginez Chicago sans Elliot Ness...

irez ? Voilà l'univers peu réjouissant dans lequel veut vous plonger Hardwar, dernier-né de Gamelin Interactive. Et pour être modestes, vos débuts le sont. Après une vidéo dans laquelle un ancien confrère, reconverti clochard, vous tient un petit dis-

cours peu encourageant, vous vous trouvez dans un hangar vide, à côté de votre petit vaisseau cabossé, avec pour tout bien quelques canons laser et une précieuse connexion e-mail qui vous permettra de rester au courant de l'actualité titanienne et surtout des bonnes affaires en vue. En

Le premier tunnel de la journée.
claustrophobes s'abstiennent





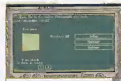
À travers le fog routé on aperçoit le conte d'aconill qui trépine à ma vue.

effet, si vous voulez avoir une chance de revoir un jour la Terre, il va vous falloir gagner beaucoup d'argent. Pour cela, trois choix de carrière s'ouvrent à vous : marchand, récupérateur ou agresseur.

GROSSES VRIILLES DANS LA BRUME

Une fois votre première mission choisie, votre ordinateur de bord va enregistrer les coordonnées de votre objectif : placement de minime, délinquant en fuite, guerre urbaine, etc. Vous pénétrez à bord de votre Moth, les portes du hangar s'ouvrent, la chasse peut commencer... À l'extérieur, le joueur a la sensation de se trouver en terrain connu, quelque part entre Archimedes Dynasty et Battlezone. L'ensemble du paysage

baigne dans une brume rosâtre si épaisse que sans votre ordinateur de bord pour vous indiquer le chemin, l'aventure se terminerait vite pour vous, écrasé sur un silo à gaz comme une mouche sur un pare-brise. Dansant entre les bâtiments vétustes, votre vaisseau se faufile au travers des tunnels qui, seuls, vous permettent de franchir les hautes montagnes qui composent l'essentiel du paysage. Devant vous, les indicateurs classiques : boucliers, coque, armes, etc.



Quoi ? 250 dollars pour de l'eau ? Le client est roi.

L'écran de navigation vous permet de choisir votre prochaine destination. Une petite blème ou une enveloppe chez les fils ?



La station service du coin. Pour une fois, y'a pas la queue.

C'est bô, une ville la nuit, même quand elle tombe tous les quarts d'heure.

En bas à gauche, votre cible, la distance à laquelle elle se trouve, sa vitesse ou s'il s'agit d'un vaisseau. De loin en loin, des puits de lumière vous permettront de recharger vos batteries - le soleil est rare sur Titan, et la nuit tombe vite. Comme X-Com Interceptor il y a quelques mois, mais

Donc les mises c'est la dernière tour à droite ?



L'AVIS DE RÉMY

★ Nouveau mariage de simulation et de gestion, *Hardwar* se situe dans un univers cohérent, bénéficiant de graphismes agréables mais trop peu variés. Bien réalisé, il aurait pu devenir une référence si ses concepteurs avaient su en pimenter l'action et en varier les décors. Au bout de quelques heures de vol dans les brumes roses, en dépit d'adversaires à l'A. sympathique, la somnolence gagne le pilote et le crash n'est pas loin. À réserver aux débutants qui voudraient se faire la main avant de se lancer à l'assaut des classiques.



Comment ça il se ci avait rien fait ? De quoi je me mêle ?

► plus près du plancher des vaches, *Hardwar* mêle plusieurs genres éloignés les uns des autres : la simulation de combat aérien (les commandes du cockpit se limitent au strict nécessaire), la gestion (bien choisir ses missions et utiliser ses gains au mieux est indispensable à la réussite), la construction et l'amélioration d'un vaisseau, voire d'un parc de vaisseaux. Le danger d'une telle approche étant bien sûr de n'offrir alors

qu'un jeu « bittard », ne satisfaisant vraiment le joueur dans aucun des domaines abordés. Cet écueil, *Hardwar* l'évite en partie, en proposant un univers complexe, vaste et crédible. Certes, l'ambiance n'est pas d'une grande originalité. Mais les concepteurs du jeu ont su offrir assez de possibilités, de missions, d'endroits à visiter pour que l'attention du joueur soit sollicitée continuellement. En outre, dans cet univers, la violence est omniprésente, et quelle que soit la profession que vous aurez choisie, il vous faudra défendre coûteusement votre peau et le pacifisme ne vous mènera pas loin.

UN MOTH ÇA VA...

C'est en effet l'un des grands plaisirs offerts par *Hardwar* : son scénario non-linéaire vous permet de commettre les pires exactions : attaquer d'innocents commerçants, détruire des vaisseaux innocents pour le plai-

sir, vendre de la drogue..., tout est permis ! Pourtant, en dépit de ces atouts, *Hardwar* ne convainc pas tout à fait. Tout d'abord, le jeu nous impose d'interminables transeaux d'un bout à l'autre de la ville, des séances de rechargement de batteries solaires à n'en plus finir et des promenades d'un hangar à l'autre pour trouver LE gadget indispensable à la réussite, phases d'inaction totale qui alourdissent le déroulement du jeu. Ensuite, ce paysage vallonné, continuellement recouvert de brouillard rose ou plongé dans une nuit d'un gris velouté, s'avère vite lassant, d'autant que tout se passant à l'intérieur du Moth, on se sent vite très seul sur Titan. Enfin et surtout, cette quête continue de dollars dans le but d'améliorer sans cesse votre appareil devient répétitive. Le mode *Multijoueur* (jusqu'à huit), qui permet d'évoluer dans un environnement réduit, échappe un peu à cette critique, en offrant une action plus intense, pourvu que tous les joueurs soient équipés de machines puissantes (un P200 avec 3Dfx ne fait pas de mal). Quel que soit le mode choisi, *Hardwar* est très gourmand. À moins de posséder une Voodoo2, n'espérez pas afficher autrement qu'en 640 x 480. Initiation plaisante à la simulation et à la gestion pour le débutant, *Hardwar* laissera vite le joueur confirmé sur sa faim. ■

Rémy Guovec



Les tunnels de Titan vous feront vite regretter le métro parisien. Comment, l'exagère ?

Hardwar	
Graphisme	★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Décors de vie	★★★★

Les plus

- Action non linéaire
- Un univers crédible
- Commandes simples

Les moins

- Graphismes lassants
- Action répétitive
- Sons agaçants

home CINÉ VIDÉO

**POUR TOUS LES
PASSIONNÉS DE
SON ET D'IMAGE**

**QUI SOUHAITENT RECRÉER
L'AMBIANCE DES GRANDS
SPECTACLES À LA MAISON...**

**home
CINÉ VIDÉO**

**Dolby
Digital**

Faut-il s'équiper ?

Comparatif
Plus Home Cinema
pour moins de 10 000 F ?

Scream

**30 F
seulement !**

Tests

**NOUVEAU
MENSUEL**

**TOUT CE QUI CONCERNE
L'UNIVERS DU HOME CINÉMA
(TV, RÉTROPROJECTEURS,
ENCEINTES, DÉCODEURS...)**

**LES NOUVELLES
TECHNOLOGIES**

**TOUTES LES NOUVEAUTÉS
HARDWARE & SOFTWARE**

**LES FILMS EN DVD
LASERDISC / K7 DU MOMENT**

Tous les spectacles comme si vous y étiez...

Pas de P.V.
mais des otages
très reconnaissables,
des balades en hélico
ou en tank autour
de Los Angeles,
des parties
de paintball à gogo
et des primes de risque
intéressantes.
Le boulot d'agent
du SWAT n'est pas
désagréable, tant que
l'on reste en vie.

Police Quest

SWAT 2

Sortez couvert !



Vous avez imité Schwarzy en salle de muscu pendant des heures, sué sang et eau à l'académie de police et maintenant vous êtes prêt. L'immense du SWAT se dresse devant vous. Vous entrez et un vieux type avec une horrible cravate vous accueille. Ce n'est pas le concierge mais un pro à la retraite

qui va vous guider et vous conseiller tout au long de vos missions. En effet ce jeu vous propose de diriger une équipe de super-flics confrontés à des situations délicates. En clair, des crébins se sont fait prendre en otages et vous empêchent de tout caaaarder. Chez nous,



la bavure coûte un blâme, chez les Américains, c'est une suspension et surtout une retenue sur salaire. Pour éviter cette situation désagréable, il va falloir préparer sérieusement votre intervention.

ACTION !

Après une cinématique vous expose la situation, vous allez donc constituer vos équipes : cinq agents d'intervention et deux *inspers* parmi la centaine d'officiers disponibles. Les compétences en armes, explosifs ou soins sont les caractéristiques dont vous devrez tenir compte. Puis vient la phase d'équipement avec, messieurs dames, un lot complet d'armes



L'éditeur de niveaux vous permet de retourner en arrière pour jouer aux scénarios et modifier la mise en scène.

SWAT 20, l'édition express. Ma recette : des niveaux à un rythme soutenu, des personnages à un rythme soutenu.

Format CD-ROM PC
Éditeur Can/Int
Sortie disponible
Prix env. 350 F.
Genre simulation tactique
Config. mini. : 133, Win 95,
16 M. de RAM, CD-ROM 4x
Config. recom. : P200,
32 M. de RAM, CD-ROM 12x



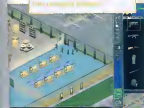
Rapport en jeu.



« Dans cette version de SWAT II, on a beaucoup de possibilités de personnalisation de vos personnages »

« Les missions de SWAT II sont très variées, allant de la simple patrouille à la prise d'otage »

« La police de SWAT II est très réaliste, avec des agents qui ont des spécialités différentes »



mineis. Dans tous les cas de figure, la priorité est donnée aux civils qu'il faut évacuer ou soigner. De leur sort dépend l'échec ou la réussite de la mission. Si ce schéma est valable pour la plupart des interventions, ne croyez pas pour autant que les situations soient répétitives. Du père qui pète les plombes à la maîtrise d'émeute, en passant par le sniper isolé, vous allez devoir mériter vos médailles.

LE CÔTÉ OSCUR DE LA FORCE

SWAT II fait preuve d'originalité en vous proposant aussi d'incarner les criminels dans leurs œuvres. Les phases de recrutement et d'équipement sont similaires à celles du SWAT. La différence se fait dans les objectifs : vous êtes pauvre et les armes sont chères. De fait, l'argent est le point essentiel de votre activité et même si vous subissez une échec lors d'une mission, vous pourrez continuer tant que vous avez les

fonds nécessaires. Croyez-moi, c'est heureux car preneur d'otages est un métier difficile. Le SWAT dirigé par l'ordinateur est redoutable d'efficacité et vous aurez du mal à vous en sortir vivant.

Avec des graphismes fins (de 640 x 480 à 1 024 x 768) et précis mais pas spécialement beaux, des animations de personnages minimalistes et un écho de représentation en 3D isométrique à la clarté discutable, Police Quest II s'interdit la cour des grands. Mais l'intérêt de ce jeu est ailleurs. Tout réside dans l'ambiance : le background des missions est travaillé, l'évolution des personnages les rend attachants. Sur le terrain, le travail d'équipe, les réactions attendues des civils qui sympathisent avec les terroristes et la fantaisie ambiance sonore, contribuent à nous maintenir sous tension. Bref on s'y croit. ■

Frédéric Dufresne

L'AVIS DE FRÉDÉRIC

« Lire une révélation technique bancale et une diversité mal gérée entre SWAT et criminels. Police Quest II parvient à imposer sa profondeur et son environnement. L'interface complète mais simple, autorise les actions en simultané et permet une résolution tactique des situations. Tout est fait pour que l'on puisse se plonger au cœur de l'action de façon réaliste. L'éditeur de niveaux ainsi que l'option réseau promettent une durée de vie conséquente. Au final les passionnés Commando et Jagged Alliance devraient apprécier »



Police Quest SWAT 2

Graphisme	★★
Son	★★★★
Animation	★★
Durée de vie	★★★

Les plus

- Ambiance sonore
- Richesse du jeu
- Éditeur de niveaux

Les moins

- 3D isométrique
- Difficulté mal réglée
- Pas très beau

à feu, gaz, miroir courbé, bélier et autres qui auront tous leur utilité en cours de partie. Bien que vous disposiez d'un budget limité, ne vous inquiétez pas, vos hommes s'écrouleront sous le poids de leur équipement avant de l'avoir épuisé.

Le terrain des opérations n'exécède généralement pas 1 km carré soit 5-6 écrans de côté, ce qui permet d'agir rapidement. Vos hommes sont lâchés à proximité du point chaud et doivent se déployer efficacement ; les snipers gagnent les hauteurs alors que les agents bouclent le secteur. Pendant ce temps, l'unité de négociation commence les tractations avec les preneurs d'otages afin d'obtenir des informations utiles. Hélicoptère et tank-bélier se tiennent à disposition en cas de besoin. Mais les choses se terminent souvent par une intervention musclée. Le scout observe les alentours d'une porte grâce au miroir recourbé, puis l'équipe fait son entrée. Vous êtes libre de choisir la force ou la discrétion, les flingues ou le gaz, mais il faut maîtriser les cri-

Décidément, les aliens
exagèrent. Non
contents de faire
craquer ce pauvre
Mulder avec toutes
leurs apparitions, voilà
que maintenant, ils se
paient nos têtes.
Littéralement. On va

leur faire payer ça,
non ? Où est

Duke quand on a
besoin de lui ?

Format CD-ROM PC
Éditeur Hasbro
Sortie octobre
Prix env. 35 €
Genre shoot'em up
Config. mini. 4 Mo, 16 Mo
Je 64 Mo, CD-ROM 2x, Win95
Config. recom. 133, 32 Mo
Je 64 Mo, CD-ROM 2x, 3Dfx

Euh, c'est pour quoi faire la tâche
au juste ? Pense au joyeux bûcheron
des Monty Python !

H.E.D.Z.

(Head Extreme Destruction Zone)

La mauvaise tête

Au cours d'un voyage
sur notre jolie plan-
nète, des petits
aliens mauves et
tous semblables ont
trouvé que les humains avaient des
têtes rigolotes. Qu'ont fait alors ces
vilains pas beaux ? Ils les ont tout
simplement fauchées à leurs proprié-
taires, pour s'en servir dans des combats
d'arènes une fois revenus sur
leur planète natale. Décidément, le
respect se perd dans la galaxie !
Voilà le prétexte déhiant qui sert de
scénario à H.E.D.Z., shoot'em up
pour le moins original de Hasbro
Interactive. Avant de se lancer dans
une nouvelle partie, le joueur doit
choisir cinq têtes parmi les 225
modèles offerts par la maison. Ces
têtes, chacune dotée de différents
pouvoirs (super saut, nuage ato-
mique, hochets mortels, etc.) lui per-
mettront alors d'affronter les nabots
agressifs qui vont tenter de lui barrer



Voyelle, consonne... Non, vraiment, désolé, là je ne vois pas du tout.
J'aurais pas dû sêcher la materielle.

la route vers le succès. En jeu : le titre
de champion galactique de H.E.D.Z.
Le premier mérite que l'on peut
reconnaître à H.E.D.Z., est de ne pas
se prendre du tout au sérieux, contrai-
rement à la plupart de ses confrères.
Parmi les têtes proposées à la fantai-
sie du joueur, outre les anonymes

(grenouille, homme atomique, révo-
lutionnaire français, etc.), on retrou-
ve les visages de Richard Nixon,
Marilyn, Mohammed Ali (en custo-
me de Maya l'abeille !) ou Charlot.
Les arènes où se déroulent les combats

Vos personnages sautent encore
plus haut quand ils ont les pieds
dans la lave. Curieux, non ?





Certaines armes jettent un grand froid chez vos adversaires. Un glaçon ou deux ça va-t-il ?

bois n'ont pas grand-chose à voir non plus avec les décors futuristes auxquels les programmeurs nous ont habitués. Les couleurs, franches et primaires, se trouvent dans le spectre rose bonbon, mauve criard et vert printemps. Les bâtiments sont construits en « cubes-lettres » comme ceux avec lesquels nous avons appris à écrire. Bref, tout est fait pour nous donner l'impression de nous trouver dans une nurserie anglaise, à l'heure du biberon. Effet d'autant plus amusant et inattendu que nos adversaires valent aussi le détour. Cléopâtre vous bombarde d'aspres verdâtres, tandis qu'une vamp charmeuse vous lance des coeurs mortels au visage. Certains de vos personnages volent, d'autres font des bonds de sauterelle... Bref on s'amuse, au moins pendant les dix premières minutes.

UN SHOOT NON VIOLENT

En effet, la première surprise passée, on perd vite tout intérêt pour l'action de H.E.D.Z. Bien sûr, un shoot n'offre qu'un scénario minimal : flinguer, flinguer et encore flinguer jus-

Amène-moi cet écusson, bonhomme, et pas de faux mouvements.

qu'à ce qu'il n'y ait plus personne pour nous faire de l'ombre. Ici, chaque victoire vous permet d'ouvrir une grille menant au niveau suivant, subtilement différent mais toujours aussi enfantin : de toute évidence, ce sont les plus jeunes des utilisateurs de PC que Hasbro Interactive a ciblés. Outre les décors et les personnages

rigolos et acidulés, la violence est absente du jeu : ni sang ni haine, vos adversaires perdent leurs têtes sous forme d'écussons qu'il vous faut récupérer pour les ajouter à votre propre collection. La difficulté, même dans les niveaux chronométrés, n'est pas immense : quiconque a plus de 10 ans se débarrassera de ses adversaires sans coup férir, à condition d'avoir choisi les bonnes têtes. Car certaines - et c'est plutôt agaçant - jouissent de pouvoirs dénués d'efficacité. Un défaut qui risque d'être carrément insupportable en Multijoueur (jusqu'à huit participants). De même, certains de vos adversaires seront totalement impuissants et ne se défendront pas plus que les ballons de la fête foraine. On s'ennuie donc ferme, et les petits cris suraigus qu'ils poussent une fois touchés, n'arrangent rien, pas plus que la fâcheuse manie de l'I.A. à nous ressortir toujours les mêmes tranches d'un niveau à l'autre. Et qu'y a-t-il de pire que de voir sans arrêt les mêmes têtes ? ■

Rémy Goavec



Hey, je suis un podore, moi, pas O-bert ! Y'a erreur ! Mon syntac ne râlait !



Dans le domaine de la miniaturisation, les ingénieurs aïeux ont encore quelques progrès à faire.



C'est qui a dit que le tabac n'était pas nocif pour la santé si on a pas connu les cigares de Groucho



On m'avait dit que Brooklyn était de plus en plus mal fréquentée, mais là, ils exagèrent !

L'AVIS DE RÉMY

★ Si vous vous demandiez quoi acheter à votre petit frère pour le consoler de la rentrée des classes et de ses premières retenues, ne cherchez plus. H.E.D.Z., le shoot'em up le plus mignon que le genre ait jamais produit, devrait le ravir, ainsi que les plus midinettes de ses petites copines. Sinon, à moins d'avoir toujours rêvé de dégommer des extraterrestres ressemblant à Nixon ou à Madonna, vous risquez d'être frustré de votre dose d'adrénaline. Dommage, car l'humour est là, la jouabilité aussi, il ne manquait qu'un peu de piment.

H.E.D.Z.

Graphisme	★★★
Son	★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★

Les plus

- Graphismes amusants
- Plein de têtes
- Humour omniprésent

Les moins

- Trop facile
- Certains pouvoirs
- Les mêmes têtes

URBAN ASSAULT

Au prix d'innombrables nuits sans sommeil, de hurlements de rage et de vies sacrifiées, voici la solution complète de **Urban Assault**, jeu pour lequel les développeurs se sont particulièrement abandonnés à leurs instincts sadiques. L'abnégation, l'esprit de sacrifice, vous connaissez ?

Central Park

Vous vous trouvez dans le principal centre d'entraînement de la Résistance. Il vous faut détruire le vaisseau-mère ennemi. Passez dans les tourelles défensives de votre vaisseau pour repousser une attaque imminente, puis envoyez une escouade de Fox prendre la centrale située au sud-est de la carte (réglez leur agressivité sur 2). Une fois la centrale entre vos mains, téléportez-y votre vaisseau-mère. Passez par tous les carrés rouges (zones ennemies) afin de les faire basculer dans votre camp. Le vaisseau-mère ennemi est à l'ouest, vos Fox le détruiront en quelques secondes. Une fois le vaisseau ennemi détruit, envoyez vos blindés dans le secteur-clé afin de vous emparer de la porte de téléportation.

Skull Alley

L'ennemi (au nord) envoie des scouts pour vous repérer. Envoyez vos blindés les détruire. Votre premier souci est de vous emparer de l'amélioration technologique (upgrade) au nord-ouest. Envoyez un tiers de vos blindés dans le secteur. Ceci réglé, faites main basse sur la centrale du nord-est. Téléportez votre vaisseau sur celle-ci et capturez les secteurs alentour afin d'augmenter la production d'énergie. Rapatriez vite vos blindés vers le vaisseau, la contre-attaque des Ghorkovs ne va pas tarder. Quatre ou cinq Fox bien dirigés suffiront à la repousser. Votre ennemi n'est plus défendu que par une poignée d'hélicoptères, vos Fox n'en feront qu'une bouchée.

Virgin Steel

Vous allez immédiatement être attaqué par une nouvelle unité ennemie, le Speedy, spécialisée dans l'attaque anti-aérienne : écrasez-la sans pitié sous les chenilles vengeresses de vos blindés. Passez dans une tourelle de défense et effacez rapidement du ciel les quelques Garghoil 1 envoyés en couverture. Vos Fox vont s'emparer de la centrale au nord-est. Téléportez-y votre vaisseau-mère. Récupérez l'amélioration technologique à l'ouest et utilisez-la pour construire quatre tanks

Jaguar que vous enverrez contre le vaisseau ennemi, accompagnés d'autant de Fox. La porte de téléportation se trouve au sud-ouest. Envoyez-y les véhicules survivants, afin de les emmener avec vous dans le niveau suivant où ils vous seront utiles.

Surprise

La grosse surprise est la présence d'un vaisseau-mère Ghorkov juste devant vous ! Les blindés que vous avez ramenés du niveau précédent devraient lui régler son sort assez vite (aidez les depuis une tourelle de défense). Un autre vaisseau Ghorkov est dans les parages et vous envoie un large escadron de Garghoil 2. Rajoutez quelques Fox et expédiez-les en enfer. Utilisez les ensuite pour conquérir la centrale au nord de votre base (réglez leur agressivité sur 4 afin qu'ils conquièrent tous les secteurs traversés). Placez votre base

au-dessus, glissez dans un Jaguar et attaquez la base Ghorkov (un peu plus loin au nord). Juste au-dessous, vous trouverez une amélioration technologique : le Scout (radar mobile non-armé). Il faut maintenant vous occuper de vos nouveaux ennemis, les Taerkasts. Envoyez quatre ou cinq Jaguar détruire leurs tours de défense (un peu plus au nord), puis créez une dizaine de Jaguar supplémentaires afin d'affronter les tanks Eisenhan de l'ennemi. Avant d'attaquer le vaisseau-mère, ramassez l'amélioration. Assurez-vous que vos unités arrivent sur la base ennemie en même temps, afin de perturber le système de défense.

Checkerboard

La vitesse est déterminante pour finir ce niveau. Projetez-vous immédiatement dans l'une des tours de défense au nord de votre vaisseau pour repousser les Garghoil 2 qui vous attaquent. Une fois la bataille gagnée, sondez vos appareils en trois groupes pour reconquérir les zones perdues autour de votre base. Avec vos Jaguar, détruisez les tours de vos ennemis. Une centrale se trouve au nord, emparez-vous en le plus vite possible (avant que l'adversaire ne place sa base au-dessus) et amenez-y votre vaisseau. Allez chercher l'upgrade à l'ouest et construisez quelques hélicoptères légers (Wasp), tout en attaquant les der-



nières tours adverses avec les Jaguar. Dès que la voie est libre, prenez le contrôle d'une escouade de cinq Jaguar, quatre Fox et trois Wasp et lancez l'attaque finale contre le vaisseau-mère.

Fort Grenada

Dans ce niveau contrôlé par les Taerikats, vous ne disposerez d'aucune centrale pour reconstituer vos réserves d'énergie. Soyez donc économe. Commencez par prendre l'upgrade au sud-ouest. Deux méthodes : soit prendre le contrôle d'un Wasp kamikaze et foncer, soit téléporter votre vaisseau dessus puis revenir au point de départ avant que les tanks Léonid qui le protègent ne vous prennent pour cible. Grâce à l'upgrade, vous pouvez construire des hélicoptères plus puissants de type Hornet. Formez une escadre de cinq Jaguar, trois Wasp et quatre Hornet, prenez les commandes d'un Hornet, appuyez sur L pour que les autres véhicules vous suivent et attaquez vers le sud-ouest. Utilisez les Hornet pour défendre vos Jaguar contre les Léonid.

Labyrinthe

Créez une escouade de Wasp et de Hornet (à moins que vous n'ayez pu les ramener du niveau précédent), réglez leur agilité sur 4 et emparez-vous de la centrale. Les défenses adverses sont constituées de Tekh-Trak, plus puissants que vos Jaguar : inutile de les sacrifier inutilement. Une

nécessaire pour repousser une attaque presque immédiate (construisez des Fox et des Weasel). Grimpez dans un des hélicoptères pour vous débarrasser des Hetzel qui vous harcèlent, puis envoyez des Fox prendre l'upgrade au nord-ouest. Ne laissez jamais votre base sans défense. Détruisez la centrale ennemie au nord puis lancez une attaque directe contre le vaisseau Taerikat.

Dark Valley

Vous devez récupérer la bombe Stoudson, volée par les Ghorkovs avant qu'ils ne s'en servent pour faire sauter toutes les centrales de la Résistance. Envoyez une escouade de Fox au nord et emparez-vous des deux centrales, puis utilisez vos Hornet (quatre ou cinq) pour détruire le Scout Ghorkov à l'ouest (gardé par des Tekh-Traks). Conquêtez les zones alentour, puis montez vers le nord petit à petit. En chemin vous trouverez trois upgrades. La bombe est un peu plus loin. Envoyez le plus d'engins possibles et détruisez-la, les rescapés s'occuperont du vaisseau ennemi.

Drak

Vous héritez de tours de défense construites par votre prédécesseur. Prenez le contrôle de l'une d'elles et défendez les chèrement : si une seule est détruite, la ville deviendra impossible à défendre. Faites les soutenir par des Weasel. Allez ensuite chercher à l'ouest, avec quatre ou cinq Wasp, l'up-

grade totale de la bombe, se trouve à l'est de votre point d'arrivée initial. Profitez-en pour capturer la centrale Ghorkov qui s'y trouve. Envoyez ensuite une vingtaine de Jaguar et de Hornet détruire la tour qui protège le territoire Ghorkov. Passez par le sud et ramassez l'upgrade, puis tenez bon jusqu'à ce que le compte à rebours soit terminé !

New Stonehenge

Commencez par conquérir un vaste territoire afin d'assurer un bon approvisionnement en énergie à votre vaisseau. Ensuite, prenez le contrôle des zones libres à l'est et à l'ouest. À l'est, un upgrade améliorera vos Scout, ramassez-le sans tarder avec une escouade de quatre ou cinq Hornet pour vous débarrasser des Léonid, puis allez chercher celui du nord-est et enfin celui du nord (près de la base taerikat). Ne laissez pas le vaisseau adverse accroître sa puissance : envoyez sans arrêt des tanks à l'assaut et emparez-vous en même temps de sa centrale principale. Harcelez sans arrêt le vaisseau Taerikat avec des escadrons de tanks couverts par les hélicoptères, jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'un mauvais souvenir.

Hard Time

Vous atterrissez en plein conflit territorial entre Ghorkovs et Mykoniens. Juste à côté se trouve une centrale ghorkov, emparez-vous en, ainsi que de l'upgrade qui vous donne le tank Tiger. Envoyez ensuite cinq ou six Weasel se saisir de celui situé plus loin au nord-ouest. Construisez cinq Tiger et attaquez les Ghorkovs à l'est. Au nord de la base ghorkov, prenez la centrale mykonienne. De là, attaquez leur vaisseau avec cinq Tiger et dix Fox. Une attaque aérienne serait une perte d'énergie : les Mykoniens sont supérieurs en ce domaine. La victoire acquise, téléportez-vous au niveau suivant avec le restant de vos unités.

Two Hills

Construisez une centrale près des tours de défense. Les Mykoniens sont à l'est, commencez donc par conquérir les zones libres du nord de la carte et rapportez l'upgrade pour le Scout. Laissez quelques Weasel pour garder le vaisseau-mère. Utilisez vos Scout comme des leures lors de l'attaque des tours mykoniennes, afin de détourner leurs tirs de la vingtaine de Tiger que vous allez envoyer. Les tours détruites, les Tiger survivants et vos Weasel devraient venir à bout de l'ennemi.

No Man's Land

Encore un niveau où la vitesse d'action est cruciale. Envoyez un petit groupe de Wasp s'emparer de la centrale mykonienne, puis, au sud, des centrales de la Résistance. Placez votre vaisseau à cet endroit et détruisez immédiatement le vaisseau-mère qui traverse la ville. Si vous le manquez, cette campagne sera longue et difficile. À l'est de la ville vous trouverez un upgrade. Prenez-le, ainsi que de la tour qui se trouve à proximité, tout en restant hors de portée des tours ghorkov



fois votre vaisseau rechargé, téléportez-le sur la colline voisine et groupez-y quelques Fox et Weasel : des Garthoi 2 vont vous attaquer. Remplacez-les au-dessus de la centrale et attendez-les dans la tour de défense. Construisez des Wasp et des Hornet et détruisez ou capturez la centrale ennemie. Une fois privé d'énergie, le vaisseau Ghorkov devient une proie facile pour vos hélicoptères.

Taerkastik

Commencez par envoyer vos Hornet détruire les tanks Léonid proches de votre point d'arrivée. Puis trois ou quatre Wasp pour s'emparer de la centrale au nord-est, qui vous donnera l'énergie

grade qui vous permettra de construire vos propres centrales ! Construisez-en trois autour de la première et capturez les secteurs libres du sud pour optimiser votre apport d'énergie. Attaquez les Taerikats au nord du site où vous avez trouvé l'upgrade. Une dizaine de Jaguar et six ou sept Hornet devraient faire l'affaire. Pendant ce temps, les Ghorkovs vous pistent sur le nord-est, entourez-les de tours de Fox et de Weasel. À l'est du camp, un secteur-clé vous indique la présence d'une bombe Stoudson. Emparez-vous en avant qu'ils ne déclenchent la minuterie, puis prenez le secteur-clé au nord-est, tenu par les Ghorkovs. Le dernier secteur-clé, qui vous assure la maîtrise

CHEAT CODES

T'EN VEUX ?

Final Fantasy VII

Pour obtenir un nombre illimité d'un objet, attendez d'être au milieu d'un combat. Sélectionnez-le et utilisez-le. Au tour suivant, choisissez-en un autre mais au lieu de vous en servir, tapez X. On vous proposera alors d'en choisir un autre. Dans la sélection, l'objet utilisé précédemment apparaît. Tapez O, puis X, autant de fois que vous le désirez jusqu'à ce que vous ayez cet objet dans la quantité voulue.

Unreal

Pendant le jeu, tapez -, puis rentrez les codes lorsque le menu apparaît.

ALLAMO : munitions à 999 pour toutes les armes.

FLY : votre personnage vole.

GHOST : vous passez à travers les murs.

WALK : retour à la normale après **WALK** ou **GHOST**.

GOD : God mode.

SUMMON : nom de l'objet : vous donne l'objet désiré.

PLAYERSONLY : les monstres sont paralysés.

BEHINDVIEW1 : la caméra subjective est remplacée par une vue à la Tomb Raider.

Battlezone

Pour entrer un code, tapez shift + ctrl.

BZBODY : boucliers illimités.

BZFREE : pilotes illimités.

BZRADAR : révèle la carte.

BZTNT : munitions illimitées.

BZVIEW : vue satellite.

WarJEDI : donne accès à un niveau caché.

Command & Conquer (codes des niveaux)

- 2 : EY4XJ
- 3 : EEW1L
- 4 : LK3C9
- 5 : LRTCH
- 6 : WOTWC
- 7 : OG3W1
- 8 : DUQXB
- 9 : W2487
- 10 : Q7HPO
- 11 : WWDPN
- 12 : DU20Y
- 13 : TTPPO
- 14 : IYV4F
- 15 : SCXDB
- 16 : I66PB
- 17 : R5HNN
- 18 : IINTJG
- 19 : SWJWJ
- 20 : TS24F

voisins. Vos centrales sont maintenant protégées contre les attaques aériennes. Capturez le second upgrade (au nord), puis commencez à reconquérir le terrain pris par les Ghorkovs. Détruisez leurs tours par des attaques constantes de Tiger et de Jaguar protégés par des Wasp. Endommagez les centrales ennemies sans les détruire afin d'éviter une contre-attaque massive. Capturez l'une des deux et placez votre vaisseau au-dessus. Construisez des Tiger et lancez l'attaque finale.

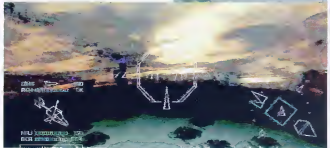
Pedestal Mountain

Cette région aux mains des Taerkasts est fortement défendue. En même temps que vous, une importante force ghorkov arrive pour s'en emparer. Comble de malheur, les Taerkasts vous détectent immédiatement et vous allez devoir repousser les assauts simultanés des deux clans. Construisez immédiatement des tours pour protéger votre vaisseau-mère. Attaquez d'abord les Ghorkovs, et n'essayez surtout pas de faire main basse sur la centrale taerkast au nord-est, le défendre serait une perte d'énergie. Le vaisseau ghorkov est encore affaibli par son voyage, lancez vos Tiger et vos Jaguar à l'assaut pour en profiter (faites-les couvrir par quatre ou cinq Hornet). Étendez-vous sur le nord à partir de la centrale ghorkov et récupérez un upgrade qui doublera la puissance de vos Wasp. Vous pouvez faire explo-

cure débiter un upgrade pour vos unités. Prenez le contrôle de la centrale du sud qui vous ouvrira un accès très utile. Placez des défenses puis descendez vers le sud jusqu'à trouver le secret du Bronstein. Envoyez-en alors plusieurs attaquer les centrales taerkast, téléportez-vous sur la première conquise puis construisez des Tiger pour porter le coup de grâce au vaisseau taerkast.

Assis Way

Vous pénétrez en territoire mykonien. Vous trouvez une centrale et quelques défenses. Récupérez l'upgrade voisin et commencez à construire des Weasel et des Fox à la chaîne - une bonne trentaine ne sera pas de trop. Une fois les défenses mykonniennes détruites, envoyez vos hélicoptères sur les vaisseaux-mère.



ser une bombe Stoudson en vous emparant des secteurs-clés. Sinon, capturez les centrales du nord-ouest, lancez cinq Wasp, quatre Tiger et cinq Jaguar à l'assaut et détruisez le premier vaisseau taerkast (à l'est). Le second, en haut de la montagne, n'a pas accès à un générateur d'énergie. Cinq ou six Wasp suffiront à l'envoyer rejoindre ses ancêtres.

Command & Taerkast

Les Taerkasts testent l'arme absolue, le Bronstein, quelque part dans cette région. Vous devez vous emparer de leurs plans. Vous vous matérialisez près d'une vieille centrale. Construisez des défenses tout autour puis de nouvelles centrales jusqu'à ce que votre production d'énergie atteigne les 300 unités. Détruisez les Zeppelin ennemis à l'aide des Wasp et des Hornet. Utilisez vos hélicoptères pour vous emparer des collines, cha-

Great Confusion

Attention, dans ce niveau vous allez être attaqué simultanément par les Ghorkovs et les Taerkasts. Vous concentrer sur un seul ennemi à la fois vous mènerait à une défaite assurée. À votre point d'arrivée, construisez deux centrales et des défenses en nombre suffisant, avant de vous lancer dans la conquête systématique des alentours. Trois upgrades sont dissimulés dans les canyons environnants et sont généralement bien gardés. Envoyez des hélicoptères en nombre. Au nord vous trouverez une ancienne base de la Résistance. Construisez des centrales (jusqu'à 300 unités d'énergie) et des défenses (trois ou quatre pointées vers l'est) puis téléportez-y votre vaisseau. Emparez-vous de la centrale taerkast au nord-est puis, une fois vos escouades reconstituées, attaquez et détruisez leur vaisseau-mère. Avant d'attaquer le vaisseau Ghorkov, prenez la centrale du



Chaque enfant a le droit d'aller à l'école. Avec vous, ce droit va devenir une réalité.

Depuis bientôt 20 ans, Aide et Action favorise la scolarisation de plus de 500 000 enfants en Afrique, en Inde et en Haïti. En parrainant la scolarité d'un enfant avec Aide et Action, vous aidez à la construction d'écoles, à la formation d'instituteurs, à l'achat de matériel scolaire... Vous offrez concrètement à un enfant la chance d'être demain un adulte autonome et responsable. A travers des correspondances régulières, vous suivrez les progrès de votre filleul(e), vous apprendrez à connaître son environnement, sa culture.

En 1990 et 1995, Aide et Action a reçu le Prix Cristal décerné par la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes pour la transparence de son information financière. C'est, à ce jour, la seule association à l'avoir obtenu deux fois. Vous avez donc l'assurance que, sur les 130 F mensuels que vous versez, 85 % sont directement utilisés sur le terrain et seulement 15 % sont affectés aux frais de gestion. Alors rejoignez les 50 000 marraines et parrains d'Aide et Action pour que le droit à l'éducation soit vraiment une réalité pour tous.

N° VERT 0800 000 586

BON À DÉCOUPER ET À RENVoyer À : AIDE ET ACTION - 53 BD DE CHARONNE 75545 PARIS CÉDEX 11

☐ Oui, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.

Merci de m'adresser un dossier complet avec la photo de mon filleul. Je joins un chèque de 130 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Sur ce premier chèque, 20 F seront destinés à mon abonnement annuel au magazine trimestriel.

☐ Je préfère recevoir une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant mais je vous envoie un don de ☐ 100 F ☐ 200 F ☐ 300 F ☐ autre.....F

NOM Prénom N° Profession (facultatif)
CODE POSTAL VILLE TÉL.

Conformément à la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant, figurant sur notre fichier. Il suffit pour cela de nous écrire.

GEN4

278F

**de réduction
sur l'abonnement
GÉNÉRATION 4
+ COLIN McRAE**

COLIN McRAE RALLY

**Licence exclusive
du champion du monde
de rally, Colin McRae**

Pilotez les meilleures voitures de rallye. Réalisez des temps scratch en dévalant des étapes sans jamais renouer le même virage, ne participez aux Super-Spéciales à travers les circuits et les terrains les plus arides. Choisissez une étape individuelle, un des 8 rallyes internationaux ou le championnat complet. Découvrez les sensations extrêmes du rallye.

**Votre abonnement
à GÉNÉRATION 4 + le jeu
COLIN McRAE**



A PRIX D'ENFER

GENERATION 4:418 F

COLIN McRAE: 349 F

TOTAL: 767 F

POUR VOUS : 489 F

ISBN 7-309-06814-4

Received: 12 February 2014; Accepted: 10 April 2014; Published: 15 April 2014

Codemasters

COLIN McPHEE vendu seul au prix de 349 F



GÉNÉRATION 4
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly-Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

☐ Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (11 numéros), avec en plus le jeu COLIN McRAE [CMC] au prix exceptionnel de 489 F (étr. & Dom-Tom 600 F)

☐ Nouvel abonnement ☐ Réabonnement☐ Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 290 F (étr. & Dom-Tom 370 F)

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pays : Tél. :

Je règle par : ☐ chèque à l'ordre de Pressimage ☐ mandat lettre

[illegible]

expire fin : L L L L

Date : .../.../... Signature obligatoire :

Les données ci-dessus sont traitées électroniquement, le droit d'accès et de rectification peut se faire par le 06/71/791 pour les services clients de notre service client.

Offre valable jusqu'au 5 novembre 1998

91159

► sud-ouest, ce qui achèvera de l'affaiblir. Il devrait battre en retraite vers le sud-est. Détruisez la dernière centrale et sus au Ghorkov !

Nurz

Cette petite carte est sans doute l'une des plus difficiles du jeu car vous allez devoir affronter l'arme suprême des Ghorkovs, le Giant ! Construisez des défenses tout autour des centrales laissées par vos prédécesseurs. Au nord-est, vous trouverez deux upgrades indispensables, dont l'un est gardé par un vaisseau-mère. Attaquez toujours avec suffisamment d'unités antiaériennes pour pouvoir résister aux Giants. Une force combinée de Tiger, Weasel, Jaguar et Fox devrait finir par avoir raison de vos ennemis. Courage !

attaque terrestre contre le vaisseau taerkast : ses Serps, troupes d'élite, ne feraient qu'une bouchée de vos unités aéroportées.

Wide Field

Ne perdez pas votre temps à attaquer le Ghorkov, hors d'atteinte dans sa forteresse du nord. Il vous faut vaincre le Taerkast avant qu'il n'ait eu le temps d'amorcer la bombe Stoudoun. Transportez-vous au sud de votre point d'arrivée et construisez centrales et défenses. Prenez l'un des secteurs clés et détruisez toutes les tours de défense, attaquez et capturez les centrales, en commençant par celles du nord. Portez ensuite votre attaque vers le sud ; dès qu'une centrale ennemie est prise, téléportez-vous dessus et lan-

Moonlight City

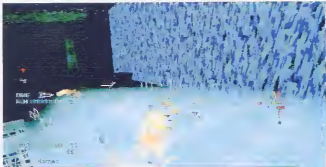
Votre point d'arrivée est encerclé par des hélicoptères ghorkov. Envoyez vos Falcon tout neufs, ils n'en feront qu'une bouchée. Construisez des centrales et des défenses dans le nord-ouest puis envoyez vos Falcons dans le sud s'emparer des secteurs clés, ce qui arrêtera le compte à rebours. Ensuite, attaquez les Ghorkovs, pris entre les Mykoniens et vous. Prenez possession de la centrale avant les Mykoniens et menez vos attaques contre eux depuis ce point. Récupérez tous les upgrades et lancez vos nouveaux Dragonflies contre les défenses mykoniennes à l'est. Une fois celles-ci éliminées, Dragonflies et Tiger pourront détruire le vaisseau ghorkov.

Sulogs Rising

Vous démarrez cette mission au nord, entre Sluggers et Taerkasts. Partez à l'est (vous trouverez une centrale abandonnée) et protégez votre nouvelle base avec des tours de défense. Envoyez quatre ou cinq Hornet au nord-ouest pour trouver l'upgrade qui vous permettra de construire des Warhammer. Attendez que les Sluggers aient suffisamment affaibli le Taerkast et attaquez-le à votre tour. Prenez la centrale taerkast au sud de la vôtre et construisez des Rhino et des Warhammer pour détruire les Sluggers.

Hamburger Hill

Cette fois, c'est vous qui disposez de la bombe Stoudoun. Éloignez vos véhicules des secteurs clés afin d'éviter le harcèlement des troupes enne-

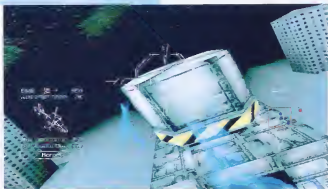


Sulogs Fine Threat

Contre ces mutants étranges que sont les Sulogs, utilisez vos Fox améliorés de façon massive. Maintenez votre adversaire continuellement sous pression, s'il reprend l'initiative vous êtes perdu ! Placez-vous sur la centrale située à l'est et n'en construisez pas d'autre, réservez votre énergie à vos unités. Un peu plus à l'est, mettez la main sur l'upgrade qui vous permettra de construire un nouveau blindé, le terrible Rhino ! Utilisez leur capacité de tir à longue distance pour détruire les vaisseaux-mère sulogars les uns après les autres (deux missiles suffisent pour réduire un vaisseau en cendres).

Peacemaker

Installez-vous immédiatement sur la centrale du sud-ouest et commencez votre attaque sans attendre. Détruisez les défenses adverses au nord avec quinze ou vingt Tiger appuyés par des Wasp ou des Weasel. Affaiblissez la centrale puis lancez toutes vos forces contre le vaisseau ghorkov jusqu'à sa destruction totale. Allez prudemment au nord récupérer l'upgrade et utilisez-le pour construire des bombardiers de type Marauder. La base taerkast est presque impossible à atteindre par voie de terre. Envoyez Hornet, Wasp et Marauder pour détruire les blindés ennemis puis prendre le contrôle de la centrale du nord-ouest. Téléportez-vous dessus et de là, lancez une

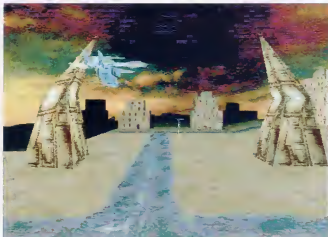


cez une forte escouade de Tiger contre le vaisseau taerkast pour le finir. Une fois vaincu, tous les secteurs clés qu'il détenait tombent entre vos mains, ainsi qu'un upgrade qui vous permet de construire un nouveau type de centrale, plus puissant. Partez à la conquête du sud-ouest pour garantir votre approvisionnement en énergie. Pour récupérer les deux upgrades près du vaisseau ghorkov, utilisez la bombe. Puis envoyez vos Tiger contre le vaisseau (trop bien défendu pour les unités aériennes).

mies. Construisez une centrale et placez vos défenses au sud-ouest de votre point d'arrivée. Au nord-est, stationnez Wasp, Hornet et Tiger. L'attaque viendra du nord, utilisez des Scouts pour ne pas être pris au dépourvu. Envoyez des Fireflies conquérir l'est et l'ouest et récupérer les upgrades. Construisez une station radar. Avant l'explosion de la bombe, vous allez devoir subir des assauts d'hélicoptères au nord et de chars au sud. Adoptez une attitude défensive, le temps joue pour vous.

Blue Calabash

La destruction de la Secte Noire doit être votre objectif prioritaire. Ils se trouvent au nord de votre point d'arrivée. Leur base et leurs véhicules n'apparaissent pas sur vos radars. Récupérez l'upgrade : vous avez désormais accès à la principale tour de défense, efficace contre les attaques terrestres. À l'ouest, un autre upgrade résoudra tous vos problèmes d'alimentation en énergie. La Secte va vous attaquer à coups de tanks lourds, soyez prêt à riposter. Envoyez des Fireflies et des Wasp comme leurre et lancez une attaque de Rhino. La base de la Secte détruite, conqurez du territoire. Trouvez la station radar taerkast et détruisez-la. Le vaisseau-mère va venir la reconstruire : vos Hornet vont pouvoir le réduire en cendres. S'ils ne bouge pas, une attaque massive de Rhino le délogera de son trou.



Taer on Black Wadi

Attention : vos ennemis peuvent désormais reconstruire les centrales d'énergie détruites. La seule façon de les en empêcher est d'endommager suffisamment leur vaisseau-mère. Au sud-est, vous trouverez les Taerks et au sud-ouest la Secte. Attaquez d'abord la Secte, plus proche de vous. Protégez vos deux centrales. Frappez par le nord, en vous concentrant sur les centrales et les défenses fixes. La Secte détruite, passez aux Taerks. Attaquez-les de deux collines autour de leur camp et récupérez les deux upgrades. Vos Rhino sont maintenant assez forts pour détruire la base taerkast.

Darkzone

Celle des deux centrales et détruisez les autres. Prenez du sud-est fera une bonne base pour lancer vos offensives. Emparez-vous des Giants abandonnés par les Ghorikov et mettez-les en

lieu sûr au sud-ouest. Bâtissez des défenses et agrandissez votre territoire (l'ouest est relativement facile à conquérir). Construisez un radar pour espionner les Ghorikov. Lancez vos Lawnmowers contre les tours Ghorikov. Une fois détruites, installez-vous aux commandes d'un Giant et menez l'attaque finale.

Death Valley

À votre point d'arrivée, bâtissez deux ou trois centrales et protégez-les. Construisez un radar. L'attaque mykonienne sera violente et viendra du sud. Envoyez le plus vite possible tanks lourds et Fox détruire les défenses adverses. Construisez des Falcon et des Warhammer pour vous prémunir des assauts à venir. Téléportez-vous sur une centrale proche de la base ennemie et construisez une large force de blindés, puis repliez-vous. Menez vous-même l'attaque pour qu'elle soit victorieuse.

vaisseau-mère. Faites-les tout de même encadrer par des Hornet pour plus de sûreté.

Maze Way

Dans ce niveau, vous allez devoir affronter la Secte Noire, les Taerks et les Ghorikov. Je vous conseille de les attaquer dans cet ordre. De nombreux centrales vous attendent mais vos ennemis ont construit des tours à proximité. Commencez par les détruire avant de vous installer. Étendez votre territoire au nord-est. Allez à l'ouest récupérer le premier upgrade, en vous méfiant des tours de défense dissimulées, puis au nord pour le second. L'énergie de la Secte doit commencer à décliner, finissez-les. Pour venir à bout des Taerks (au sud-est), envoyez Dragonflies et Hornet s'emparer d'une de leurs centrales, vos Tiger finiront le travail ensuite. Le vaisseau-mère des Ghorikov se trouve sur un plateau au sud-ouest. Détruisez leurs centrales en commençant par celles du sud puis lancez une attaque massive depuis la centrale située au milieu.

Sibuna

Évitez le sud de la carte, trop bien défendu par les forces de la Secte. Concentrez-vous sur les Ghorikov, tout en bâtissant des défenses solides et une station radar pour repérer leurs vaisseaux-mère. Emparez-vous de l'ouest (un upgrade) et descendez progressivement vers le sud en détruisant tous les radars que vous rencontrez. Détruisez d'abord le Ghorikov du nord en vous emparant de ses centrales. Le second, plus au sud, ne résistera pas à une force composée de Dragonflies, de Tiger et de Hornet. Emparez-vous ensuite d'une centrale de la Secte et placez-y le vaisseau-mère. De là, détruisez les défenses puis lancez une attaque combinée de chars et d'hélicos, la forteresse ennemie devrait vite tomber.

Industrial Center

Dès votre arrivée, construisez une petite base et lancez une attaque éclair contre les Taerks. Vous devez les détruire maintenant ou jamais. Attaquez ensuite les Ghorikov en force, en mêlant toutes vos unités. Si les Ghorikov ne l'ont pas déjà détruite, la Secte ne résistera pas longtemps à vos Dragonflies (sud-est). De même, les Mykonien, mal protégés, tomberont sous vos assauts répétés.

The Long Way

Cette longue route vers la victoire passe par le sud-est. Prenez tout de suite l'upgrade près de votre point d'arrivée. Téléportez-vous vers le sud-est, construisez une base et utilisez les immeubles pour gêner les attaques des Mykonien. Lancez vos Budjonov contre les centrales du Ghorikov puis une attaque massive sur son vaisseau qui ne devrait pas résister longtemps aux Dragonflies et aux Rhino. La bataille gagnée, jetez vos troupes sur le Mykonien du nord-est, affaibli par sa guerre contre le Ghorikov. Détruisez les vaisseaux à un à un à coup de Dragonflies et de Warhammer, couverts par des Weasel. La victoire vous appartient ! ■

Rémy Goavec

Mykophobia

Construisez défenses et centrales, puis détruisez le radar mykonien. Vous devez ensuite capturer toutes les centrales afin d'ouvrir la porte de téléportation (à l'est). Capturez les secteurs nord au moyen d'hélicoptères pour réduire la production d'énergie des Mykonien. Une fois votre ennemi affaibli, attaquez-le avec des Rhino et des Tiger par les quatre routes à la fois. Protégez vos troupes au sol avec des Falcon et des Warhammer et le reste sera un jeu d'enfant.

Gauntlet

Emparez-vous de la centrale abandonnée par la Résistance puis commencez à construire vos futurs combattants. Protégez votre vaisseau contre les Giants qui se cachent à proximité. Étendez votre territoire petit à petit et prenez l'upgrade au sud. Vos Dragonflies sont maintenant capables de repousser les défenses adverses et de détruire le



LE PLUS GRAND MAGASIN DE CD ROM A PARIS

37 rue de Lappe 75011 PARIS
M° Bastille sortie rue de la Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du Quatre Septembre 75002 PARIS
M° Quatre Septembre ou Opera
Ouvert de 10H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 42 92 05 30

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS PAR FAX AU 01 49 29 02 19 e-mail : Gscorporat@aol.com

LES NOUVEAUTÉS CD-ROM X



La collection **ULTRA SEXE ODYSSEE**, élue plus belle collection photo 1998
s'agrandit avec **10 nouveaux CD-Rom** photos contenant
4000 photos d'une rare qualité + 2000 images gratuites !

VENTE PAR CORRESPONDANCE **3615 CYBERVISION**
01 43 14 04 49 <http://www.cybervision-info.com>

LES MEILLEURS CD-ROM X DU MOMENT



MAX HARD SERIES : La nouvelle collection vidéo XXX top-qualité.

2 H 30 de vidéos* sur 2 CD* pour chaque titre avec , à chaque fois, 50 scènes* sur un thème précis
Une édition **SEXY CD** au lancement-promotion de **249 Frs** au lieu de **299 Frs !** *PRIX : SM des vidéos, 4 CD, 200 scènes



*Conformément à la loi Informatique et Libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

BOUNUS DE COMMANDE A RETOURNER A : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE, 75011 PARIS

Nom _____ Prénom _____
 Adresse _____
 Code Postal _____ Ville _____
 Règlement par : Chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐
 Date d'exp. _____ Signature : _____
 JE CERTIFIE AVOIR PLUS DE 18 ANS (SIGNATURE)

PRODUIT(S)	PRIX
<input type="checkbox"/> ZARA TEMPLE DE L'AMOUR ET/OU <input type="checkbox"/> CD MOVIES N° 9	CADEAU 1
<input type="checkbox"/> FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
<input type="checkbox"/> ENVOI COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous)	60 Frs
TOTAL	



**Dernière offre
avant augmentation**

GÉNÉRATION 4
POUR MOINS DE
27^F
LE NUMÉRO

Raisonnez malin !
ABONNEZ-VOUS
DÈS AUJOURD'HUI

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage.

GÉNÉRATION 4 - Service Abonnement

55, route de Longjumeau 91387 Chilly-Mazarin cedex. Tél. : 01 64 54 78 69

☐ Abonnement 1 an (11 numéros) **290 F** (étranger & Dom-Tom 370F)

☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre

☐ Carte bancaire : Exp. :

Adresse de réception de l'abonnement :

☐ M. ☐ Mme

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pays : Tél. :

Date : Signature :

B115B

Les données à caractère personnel fournies ci-dessus sont destinées à la diffusion de la presse et de ses contenus par le 08 36 29 25 63 pour l'abonnement régulier. Elles peuvent être utilisées à d'autres fins que celles mentionnées ci-dessus. Elles sont conservées pendant une durée de 10 ans.

08 36 29 25 63

**RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS
PAR MINITEL : 08 36 29 25 63**



Trucs et astuces

**Des codes pour
plus de
1000 jeux**



Editeur Pressimage (S) 08 36 29 25 63

**Recevez rapidement vos magazines
préférés par Minitel sur le**

08 36 29 25 63*

**Sommaire des CD-Rom
Commander plus
rapidement**

**Attribution d'un code
client pour le suivi de
votre commande**

Mise à jour permanente



Allo Presse

**Sur le 08 36 29 25 63,
vous pouvez commander le numéro en cours
(disponible en kiosque) le prochain numéro,
ou un ancien numéro.**



* Par Minitel. Les commandes sont traitées sous le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste, les magazines de votre choix. Vous ne payez rien. Le contenu des Minitel Les codes sont effectifs sous MS-DOS.

UNIQUE !

Découvrez pour la 1ère fois en France la *VIDEO LIVE*



♥ 24H/24 et 7J/7, ce service est accessible de tout ordinateur PC équipé d'un modem.

♥ Des tête-à-têtes en direct et en toute discrétion, pour 9,77 F/mn maxi. !

♥ Le mode de règlement est sûr et discret ; Vous serez prélevé directement sur votre facture de téléphone.

♥ Vous choisissez votre interlocutrice selon vos goûts, vos fantasmes.

♥ La Vidéo Live est un service en langue française.

Grâce au kit de connexion disponible sur le CD Rom de ce magazine, vous pouvez accéder directement au service en tapant simplement :

www.striptease.com

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



Vous voulez VENDRE, ACHETER, ECHANGER,
du matériel des logiciels, des livres, des accessoires...
Bon pour une annonce gratuite dans le magazine de petites annonces OKAZ

Nom : Prénom :
 Age : Profession :
 Adresse :
 Code postal : Ville : Pays :
 Tél. : Signature (des parents pour les mineurs) :

☐ ACHATS ☐ ECHANGES ☐ VENTES ☐ RECHERCHES

CONSOLES

- ☐ NINTENDO
- ☐ SEGA
- ☐ SONY
- ☐ FANZINES
- ☐ CONTACTS
- ☐ DIVERS

ORDINATEURS

- ☐ PC & COMPATIBLES
- ☐ PÉRIPHÉRIQUES
- ☐ COMMODORE
- ☐ APPLE
- ☐ ATARI
- ☐ DIVERS

JAPANIMATION

- ☐ MANGAS
- ☐ VIDEO
- ☐ MUSIQUE
- ☐ GOODIES

☐ IMAGES & SOUND

- ☐ MATÉRIEL
- ☐ LD/K7/DVD
- ☐ DIVERS
- ☐ TÉLÉPHONES

TELECOMS

- 10

□ DIVERS

- ☐ BD
- ☐ LIVRES
- ☐ PHOTO
- ☐ RECONTRES
- ☐ SERVICE / EMPLOI
- ☐ MUSIQUE
- ☐ TRADING-CARDS
- ☐ AUTRES

TEXTE DE L'ANNONCE

Okaz-Service Petites Annonces 5/7, rue Raspail - 93108 Montreuil cedex

CD
Consoles spécial Medieval (PS),
le retour des morts vivants

2 suppléments soluces !

- Le guide soluce spécial Banjo Kazooie : 68 pages de stratégie, d'astuces et de soluces.
- Le livre Tekken 3, pour connaître tous les secrets, les stratégies et les solutions de la trilogie Tekken.



En kiosque dès le 26 septembre pour 39 Francs seulement !

3617 BESTWARE

Incroyable
TOUS
CD
GRATUITS

NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES



AMATEUR 5000 PHOTOS
Retrouver 5000 photos d'amateurs, souses et perverses. MAC & PC.



VIRTUAL DÉTECTIVE
Le meilleur des cédroms interactifs de 1997. MAC & PC.



STARS NUES 3
Vos plus grandes Stars françaises nues.



Le film X de PAMELA.
Découvrez-la comme vous ne l'avez jamais vue.

NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES



NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES



NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES



PLEASURE-CD 1 Avec le jeu "Virtual Party" et le jeu du sexe de Censur...VF Mac & PC
LES MARTINIÈRES Effectuez à toutes vos questions et tous vos desirs...VF Mac & PC
ZARA WHITE Inimitable, un jeu 100% Internet...VF Mac & PC
VOYEUR EXTRÊME cache-voix et observez des Femmes à l'air...VF Mac & PC
BIG MELONS Des Femmes avec d'énormes seins dans des films hyper hard
BOUCHES PROPRIÉTAIRES Vidéo MPEG de qualité, une compilation de sélections inoubliables

BON DE COMMANDE

Cédrons également disponibles sur le 3617 Bestware, il suffit de choisir et de laisser ses coordonnées.

Bon de commande à renvoyer à **POINTCO, BP 107 - 75961 PARIS CEDEX 20.**

Cocher les CD gratuits qui vous désirez recevoir. Vous ne payez rien des frais d'expédition, soit 5 frs par CD.

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

CP.....Villo.....

Réglement à l'ordre de CD-MAG

☐ Chèque Banger N° de carte postale de préférence à découper à 200F

☐ Carte Bancaire

E-MAIL van cyber-press @ wanadoo.fr

<input type="checkbox"/> AMATEUR 5000 PHOTOS	<input type="checkbox"/> STARS NUES 1	<input type="checkbox"/> STARS NUES 2	<input type="checkbox"/> STARS NUES 3
<input type="checkbox"/> VIRTUAL DÉTECTIVE	<input type="checkbox"/> STARS NUES 4: TOP MODELS	<input type="checkbox"/> STARS NUES 5: TV	<input type="checkbox"/> STARS NUES 6
<input type="checkbox"/> PLEASURE-CD 1	<input type="checkbox"/> LES MARTINIÈRES	<input type="checkbox"/> ZARA WHITE	<input type="checkbox"/> VOYEUR EXTRÊME
<input type="checkbox"/> FEMMES PERVERSES PHOTOS BONNES	<input type="checkbox"/> FEMMES PERVERSES PHOTOS MARIÉES	<input type="checkbox"/> FEMMES PERVERSES PHOTOS MÉNAGÈRES	<input type="checkbox"/> FEMMES PERVERSES PHOTOS SECRÉTAIRES
<input type="checkbox"/> HYPER HARD de vidéos MPEG	<input type="checkbox"/> TOUS DERRIÈRE (MPEG)	<input type="checkbox"/> EXHIBITIONS (MPEG)	<input type="checkbox"/> BIG MELONS
<input type="checkbox"/> MANGAS 1	<input type="checkbox"/> MANGAS 2	<input type="checkbox"/> MANGAS 3	<input type="checkbox"/> MANGAS 4
<input type="checkbox"/> MANGAS 5	<input type="checkbox"/> MANGAS 6	<input type="checkbox"/> MANGAS 7	<input type="checkbox"/> MANGAS 8
<input type="checkbox"/> MANGAS 9	<input type="checkbox"/> MANGAS 10	<input type="checkbox"/> MANGAS 11	<input type="checkbox"/> MANGAS 12
<input type="checkbox"/> MANGAS 13	<input type="checkbox"/> MANGAS 14	<input type="checkbox"/> MANGAS 15	<input type="checkbox"/> MANGAS 16
<input type="checkbox"/> MANGAS 17	<input type="checkbox"/> MANGAS 18	<input type="checkbox"/> MANGAS 19	<input type="checkbox"/> MANGAS 20
<input type="checkbox"/> MANGAS 21	<input type="checkbox"/> MANGAS 22	<input type="checkbox"/> MANGAS 23	<input type="checkbox"/> MANGAS 24
<input type="checkbox"/> MANGAS 25	<input type="checkbox"/> MANGAS 26	<input type="checkbox"/> MANGAS 27	<input type="checkbox"/> MANGAS 28
<input type="checkbox"/> MANGAS 29	<input type="checkbox"/> MANGAS 30	<input type="checkbox"/> MANGAS 31	<input type="checkbox"/> MANGAS 32
<input type="checkbox"/> MANGAS 33	<input type="checkbox"/> MANGAS 34	<input type="checkbox"/> MANGAS 35	<input type="checkbox"/> MANGAS 36
<input type="checkbox"/> MANGAS 37	<input type="checkbox"/> MANGAS 38	<input type="checkbox"/> MANGAS 39	<input type="checkbox"/> MANGAS 40
<input type="checkbox"/> MANGAS 41	<input type="checkbox"/> MANGAS 42	<input type="checkbox"/> MANGAS 43	<input type="checkbox"/> MANGAS 44
<input type="checkbox"/> MANGAS 45	<input type="checkbox"/> MANGAS 46	<input type="checkbox"/> MANGAS 47	<input type="checkbox"/> MANGAS 48
<input type="checkbox"/> MANGAS 49	<input type="checkbox"/> MANGAS 50	<input type="checkbox"/> MANGAS 51	<input type="checkbox"/> MANGAS 52
<input type="checkbox"/> MANGAS 53	<input type="checkbox"/> MANGAS 54	<input type="checkbox"/> MANGAS 55	<input type="checkbox"/> MANGAS 56
<input type="checkbox"/> MANGAS 57	<input type="checkbox"/> MANGAS 58	<input type="checkbox"/> MANGAS 59	<input type="checkbox"/> MANGAS 60
<input type="checkbox"/> MANGAS 61	<input type="checkbox"/> MANGAS 62	<input type="checkbox"/> MANGAS 63	<input type="checkbox"/> MANGAS 64
<input type="checkbox"/> MANGAS 65	<input type="checkbox"/> MANGAS 66	<input type="checkbox"/> MANGAS 67	<input type="checkbox"/> MANGAS 68
<input type="checkbox"/> MANGAS 69	<input type="checkbox"/> MANGAS 70	<input type="checkbox"/> MANGAS 71	<input type="checkbox"/> MANGAS 72
<input type="checkbox"/> MANGAS 73	<input type="checkbox"/> MANGAS 74	<input type="checkbox"/> MANGAS 75	<input type="checkbox"/> MANGAS 76
<input type="checkbox"/> MANGAS 77	<input type="checkbox"/> MANGAS 78	<input type="checkbox"/> MANGAS 79	<input type="checkbox"/> MANGAS 80
<input type="checkbox"/> MANGAS 81	<input type="checkbox"/> MANGAS 82	<input type="checkbox"/> MANGAS 83	<input type="checkbox"/> MANGAS 84
<input type="checkbox"/> MANGAS 85	<input type="checkbox"/> MANGAS 86	<input type="checkbox"/> MANGAS 87	<input type="checkbox"/> MANGAS 88
<input type="checkbox"/> MANGAS 89	<input type="checkbox"/> MANGAS 90	<input type="checkbox"/> MANGAS 91	<input type="checkbox"/> MANGAS 92
<input type="checkbox"/> MANGAS 93	<input type="checkbox"/> MANGAS 94	<input type="checkbox"/> MANGAS 95	<input type="checkbox"/> MANGAS 96
<input type="checkbox"/> MANGAS 97	<input type="checkbox"/> MANGAS 98	<input type="checkbox"/> MANGAS 99	<input type="checkbox"/> MANGAS 100

<input type="checkbox"/> PLEASURE-CD 1	<input type="checkbox"/> LES MARTINIÈRES	<input type="checkbox"/> ZARA WHITE	<input type="checkbox"/> VOYEUR EXTRÊME
<input type="checkbox"/> FEMMES PERVERSES PHOTOS BONNES	<input type="checkbox"/> FEMMES PERVERSES PHOTOS MARIÉES	<input type="checkbox"/> FEMMES PERVERSES PHOTOS MÉNAGÈRES	<input type="checkbox"/> FEMMES PERVERSES PHOTOS SECRÉTAIRES
<input type="checkbox"/> HYPER HARD de vidéos MPEG	<input type="checkbox"/> TOUS DERRIÈRE (MPEG)	<input type="checkbox"/> EXHIBITIONS (MPEG)	<input type="checkbox"/> BIG MELONS
<input type="checkbox"/> MANGAS 1	<input type="checkbox"/> MANGAS 2	<input type="checkbox"/> MANGAS 3	<input type="checkbox"/> MANGAS 4
<input type="checkbox"/> MANGAS 5	<input type="checkbox"/> MANGAS 6	<input type="checkbox"/> MANGAS 7	<input type="checkbox"/> MANGAS 8
<input type="checkbox"/> MANGAS 9	<input type="checkbox"/> MANGAS 10	<input type="checkbox"/> MANGAS 11	<input type="checkbox"/> MANGAS 12
<input type="checkbox"/> MANGAS 13	<input type="checkbox"/> MANGAS 14	<input type="checkbox"/> MANGAS 15	<input type="checkbox"/> MANGAS 16
<input type="checkbox"/> MANGAS 17	<input type="checkbox"/> MANGAS 18	<input type="checkbox"/> MANGAS 19	<input type="checkbox"/> MANGAS 20
<input type="checkbox"/> MANGAS 21	<input type="checkbox"/> MANGAS 22	<input type="checkbox"/> MANGAS 23	<input type="checkbox"/> MANGAS 24
<input type="checkbox"/> MANGAS 25	<input type="checkbox"/> MANGAS 26	<input type="checkbox"/> MANGAS 27	<input type="checkbox"/> MANGAS 28
<input type="checkbox"/> MANGAS 29	<input type="checkbox"/> MANGAS 30	<input type="checkbox"/> MANGAS 31	<input type="checkbox"/> MANGAS 32
<input type="checkbox"/> MANGAS 33	<input type="checkbox"/> MANGAS 34	<input type="checkbox"/> MANGAS 35	<input type="checkbox"/> MANGAS 36
<input type="checkbox"/> MANGAS 37	<input type="checkbox"/> MANGAS 38	<input type="checkbox"/> MANGAS 39	<input type="checkbox"/> MANGAS 40
<input type="checkbox"/> MANGAS 41	<input type="checkbox"/> MANGAS 42	<input type="checkbox"/> MANGAS 43	<input type="checkbox"/> MANGAS 44
<input type="checkbox"/> MANGAS 45	<input type="checkbox"/> MANGAS 46	<input type="checkbox"/> MANGAS 47	<input type="checkbox"/> MANGAS 48
<input type="checkbox"/> MANGAS 49	<input type="checkbox"/> MANGAS 50	<input type="checkbox"/> MANGAS 51	<input type="checkbox"/> MANGAS 52
<input type="checkbox"/> MANGAS 53	<input type="checkbox"/> MANGAS 54	<input type="checkbox"/> MANGAS 55	<input type="checkbox"/> MANGAS 56
<input type="checkbox"/> MANGAS 57	<input type="checkbox"/> MANGAS 58	<input type="checkbox"/> MANGAS 59	<input type="checkbox"/> MANGAS 60
<input type="checkbox"/> MANGAS 61	<input type="checkbox"/> MANGAS 62	<input type="checkbox"/> MANGAS 63	<input type="checkbox"/> MANGAS 64
<input type="checkbox"/> MANGAS 65	<input type="checkbox"/> MANGAS 66	<input type="checkbox"/> MANGAS 67	<input type="checkbox"/> MANGAS 68
<input type="checkbox"/> MANGAS 69	<input type="checkbox"/> MANGAS 70	<input type="checkbox"/> MANGAS 71	<input type="checkbox"/> MANGAS 72
<input type="checkbox"/> MANGAS 73	<input type="checkbox"/> MANGAS 74	<input type="checkbox"/> MANGAS 75	<input type="checkbox"/> MANGAS 76
<input type="checkbox"/> MANGAS 77	<input type="checkbox"/> MANGAS 78	<input type="checkbox"/> MANGAS 79	<input type="checkbox"/> MANGAS 80
<input type="checkbox"/> MANGAS 81	<input type="checkbox"/> MANGAS 82	<input type="checkbox"/> MANGAS 83	<input type="checkbox"/> MANGAS 84
<input type="checkbox"/> MANGAS 85	<input type="checkbox"/> MANGAS 86	<input type="checkbox"/> MANGAS 87	<input type="checkbox"/> MANGAS 88
<input type="checkbox"/> MANGAS 89	<input type="checkbox"/> MANGAS 90	<input type="checkbox"/> MANGAS 91	<input type="checkbox"/> MANGAS 92
<input type="checkbox"/> MANGAS 93	<input type="checkbox"/> MANGAS 94	<input type="checkbox"/> MANGAS 95	<input type="checkbox"/> MANGAS 96
<input type="checkbox"/> MANGAS 97	<input type="checkbox"/> MANGAS 98	<input type="checkbox"/> MANGAS 99	<input type="checkbox"/> MANGAS 100

<input type="checkbox"/> PLEASURE-CD 1	<input type="checkbox"/> LES MARTINIÈRES	<input type="checkbox"/> ZARA WHITE	<input type="checkbox"/> VOYEUR EXTRÊME
<input type="checkbox"/> FEMMES PERVERSES PHOTOS BONNES	<input type="checkbox"/> FEMMES PERVERSES PHOTOS MARIÉES	<input type="checkbox"/> FEMMES PERVERSES PHOTOS MÉNAGÈRES	<input type="checkbox"/> FEMMES PERVERSES PHOTOS SECRÉTAIRES
<input type="checkbox"/> HYPER HARD de vidéos MPEG	<input type="checkbox"/> TOUS DERRIÈRE (MPEG)	<input type="checkbox"/> EXHIBITIONS (MPEG)	<input type="checkbox"/> BIG MELONS
<input type="checkbox"/> MANGAS 1	<input type="checkbox"/> MANGAS 2	<input type="checkbox"/> MANGAS 3	<input type="checkbox"/> MANGAS 4
<input type="checkbox"/> MANGAS 5	<input type="checkbox"/> MANGAS 6	<input type="checkbox"/> MANGAS 7	<input type="checkbox"/> MANGAS 8
<input type="checkbox"/> MANGAS 9	<input type="checkbox"/> MANGAS 10	<input type="checkbox"/> MANGAS 11	<input type="checkbox"/> MANGAS 12
<input type="checkbox"/> MANGAS 13	<input type="checkbox"/> MANGAS 14	<input type="checkbox"/> MANGAS 15	<input type="checkbox"/> MANGAS 16
<input type="checkbox"/> MANGAS 17	<input type="checkbox"/> MANGAS 18	<input type="checkbox"/> MANGAS 19	<input type="checkbox"/> MANGAS 20
<input type="checkbox"/> MANGAS 21	<input type="checkbox"/> MANGAS 22	<input type="checkbox"/> MANGAS 23	<input type="checkbox"/> MANGAS 24
<input type="checkbox"/> MANGAS 25	<input type="checkbox"/> MANGAS 26	<input type="checkbox"/> MANGAS 27	<input type="checkbox"/> MANGAS 28
<input type="checkbox"/> MANGAS 29	<input type="checkbox"/> MANGAS 30	<input type="checkbox"/> MANGAS 31	<input type="checkbox"/> MANGAS 32
<input type="checkbox"/> MANGAS 33	<input type="checkbox"/> MANGAS 34	<input type="checkbox"/> MANGAS 35	<input type="checkbox"/> MANGAS 36
<input type="checkbox"/> MANGAS 37	<input type="checkbox"/> MANGAS 38	<input type="checkbox"/> MANGAS 39	<input type="checkbox"/> MANGAS 40
<input type="checkbox"/> MANGAS 41	<input type="checkbox"/> MANGAS 42	<input type="checkbox"/> MANGAS 43	<input type="checkbox"/> MANGAS 44
<input type="checkbox"/> MANGAS 45	<input type="checkbox"/> MANGAS 46	<input type="checkbox"/> MANGAS 47	<input type="checkbox"/> MANGAS 48
<input type="checkbox"/> MANGAS 49	<input type="checkbox"/> MANGAS 50	<input type="checkbox"/> MANGAS 51	<input type="checkbox"/> MANGAS 52
<input type="checkbox"/> MANGAS 53	<input type="checkbox"/> MANGAS 54	<input type="checkbox"/> MANGAS 55	<input type="checkbox"/> MANGAS 56
<input type="checkbox"/> MANGAS 57	<input type="checkbox"/> MANGAS 58	<input type="checkbox"/> MANGAS 59	<input type="checkbox"/> MANGAS 60
<input type="checkbox"/> MANGAS 61	<input type="checkbox"/> MANGAS 62	<input type="checkbox"/> MANGAS 63	<input type="checkbox"/> MANGAS 64
<input type="checkbox"/> MANGAS 65	<input type="checkbox"/> MANGAS 66	<input type="checkbox"/> MANGAS 67	<input type="checkbox"/> MANGAS 68
<input type="checkbox"/> MANGAS 69	<input type="checkbox"/> MANGAS 70	<input type="checkbox"/> MANGAS 71	<input type="checkbox"/> MANGAS 72
<input type="checkbox"/> MANGAS 73	<input type="checkbox"/> MANGAS 74	<input type="checkbox"/> MANGAS 75	<input type="checkbox"/> MANGAS 76
<input type="checkbox"/> MANGAS 77	<input type="checkbox"/> MANGAS 78	<input type="checkbox"/> MANGAS 79	<input type="checkbox"/> MANGAS 80
<input type="checkbox"/> MANGAS 81	<input type="checkbox"/> MANGAS 82	<input type="checkbox"/> MANGAS 83	<input type="checkbox"/> MANGAS 84
<input type="checkbox"/> MANGAS 85	<input type="checkbox"/> MANGAS 86	<input type="checkbox"/> MANGAS 87	<input type="checkbox"/> MANGAS 88
<input type="checkbox"/> MANGAS 89	<input type="checkbox"/> MANGAS 90	<input type="checkbox"/> MANGAS 91	<input type="checkbox"/> MANGAS 92
<input type="checkbox"/> MANGAS 93	<input type="checkbox"/> MANGAS 94	<input type="checkbox"/> MANGAS 95	<input type="checkbox"/> MANGAS 96
<input type="checkbox"/> MANGAS 97	<input type="checkbox"/> MANGAS 98	<input type="checkbox"/> MANGAS 99	<input type="checkbox"/> MANGAS 100

Nombre de CD : fois 39frs = frs

TOTAL GENERAL FRS

En novembre, y fait froid

N'ayez plus froid avec Gen4 et sa couverture plastifiée. Mieux que le tricot de laine qui démange le cou, une bonne pochette plastique bien découpée peut faire un magnifique châle. Les assassins, eux, apprécieront sa robustesse pour étrangler leurs victimes.



RAINBOW SIX

Olivier Canou a découvert le secret du châle plastifié Gen4. Mais des méchants terroristes y font rien qu'à voler des caisses de Gen4 ou à kidnapper Olivier Canou. Dans le premier cas, c'est grave et il vous faudra aller buter en subtilité ces affreux, puisque vous êtes à la tête de plusieurs groupes de soldats d'élite, et membre de l'Arc-en-ciel Six. Dans le deuxième cas, oh, en est vraiment obligé de le délivrer ? ■

Génération 4

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100-101-102-103-104-105-106-107-108-109-110-111-112-113-114-115-116-117-118-119-120-121-122-123-124-125-126-127-128-129-130-131-132-133-134-135-136-137-138-139-140-141-142-143-144-145-146-147-148-149-150-151-152-153-154-155-156-157-158-159-160-161-162-163-164-165-166-167-168-169-170-171-172-173-174-175-176-177-178-179-180-181-182-183-184-185-186-187-188-189-190-191-192-193-194-195-196-197-198-199-200-201-202-203-204-205-206-207-208-209-210-211-212-213-214-215-216-217-218-219-220-221-222-223-224-225-226-227-228-229-230-231-232-233-234-235-236-237-238-239-240-241-242-243-244-245-246-247-248-249-250-251-252-253-254-255-256-257-258-259-260-261-262-263-264-265-266-267-268-269-270-271-272-273-274-275-276-277-278-279-280-281-282-283-284-285-286-287-288-289-290-291-292-293-294-295-296-297-298-299-300-301-302-303-304-305-306-307-308-309-310-311-312-313-314-315-316-317-318-319-320-321-322-323-324-325-326-327-328-329-330-331-332-333-334-335-336-337-338-339-340-341-342-343-344-345-346-347-348-349-350-351-352-353-354-355-356-357-358-359-360-361-362-363-364-365-366-367-368-369-370-371-372-373-374-375-376-377-378-379-380-381-382-383-384-385-386-387-388-389-390-391-392-393-394-395-396-397-398-399-400-401-402-403-404-405-406-407-408-409-410-411-412-413-414-415-416-417-418-419-420-421-422-423-424-425-426-427-428-429-430-431-432-433-434-435-436-437-438-439-440-441-442-443-444-445-446-447-448-449-450-451-452-453-454-455-456-457-458-459-460-461-462-463-464-465-466-467-468-469-470-471-472-473-474-475-476-477-478-479-480-481-482-483-484-485-486-487-488-489-490-491-492-493-494-495-496-497-498-499-500-501-502-503-504-505-506-507-508-509-510-511-512-513-514-515-516-517-518-519-520-521-522-523-524-525-526-527-528-529-530-531-532-533-534-535-536-537-538-539-540-541-542-543-544-545-546-547-548-549-550-551-552-553-554-555-556-557-558-559-560-561-562-563-564-565-566-567-568-569-570-571-572-573-574-575-576-577-578-579-580-581-582-583-584-585-586-587-588-589-590-591-592-593-594-595-596-597-598-599-600-601-602-603-604-605-606-607-608-609-610-611-612-613-614-615-616-617-618-619-620-621-622-623-624-625-626-627-628-629-630-631-632-633-634-635-636-637-638-639-640-641-642-643-644-645-646-647-648-649-650-651-652-653-654-655-656-657-658-659-660-661-662-663-664-665-666-667-668-669-670-671-672-673-674-675-676-677-678-679-680-681-682-683-684-685-686-687-688-689-690-691-692-693-694-695-696-697-698-699-700-701-702-703-704-705-706-707-708-709-710-711-712-713-714-715-716-717-718-719-720-721-722-723-724-725-726-727-728-729-730-731-732-733-734-735-736-737-738-739-740-741-742-743-744-745-746-747-748-749-750-751-752-753-754-755-756-757-758-759-760-761-762-763-764-765-766-767-768-769-770-771-772-773-774-775-776-777-778-779-780-781-782-783-784-785-786-787-788-789-790-791-792-793-794-795-796-797-798-799-800-801-802-803-804-805-806-807-808-809-810-811-812-813-814-815-816-817-818-819-820-821-822-823-824-825-826-827-828-829-830-831-832-833-834-835-836-837-838-839-840-841-842-843-844-845-846-847-848-849-850-851-852-853-854-855-856-857-858-859-860-861-862-863-864-865-866-867-868-869-870-871-872-873-874-875-876-877-878-879-880-881-882-883-884-885-886-887-888-889-890-891-892-893-894-895-896-897-898-899-900-901-902-903-904-905-906-907-908-909-910-911-912-913-914-915-916-917-918-919-920-921-922-923-924-925-926-927-928-929-930-931-932-933-934-935-936-937-938-939-940-941-942-943-944-945-946-947-948-949-950-951-952-953-954-955-956-957-958-959-960-961-962-963-964-965-966-967-968-969-970-971-972-973-974-975-976-977-978-979-980-981-982-983-984-985-986-987-988-989-990-991-992-993-994-995-996-997-998-999-1000-1001-1002-1003-1004-1005-1006-1007-1008-1009-1010-1011-1012-1013-1014-1015-1016-1017-1018-1019-1020-1021-1022-1023-1024-1025-1026-1027-1028-1029-1030-1031-1032-1033-1034-1035-1036-1037-1038-1039-1040-1041-1042-1043-1044-1045-1046-1047-1048-1049-1050-1051-1052-1053-1054-1055-1056-1057-1058-1059-1060-1061-1062-1063-1064-1065-1066-1067-1068-1069-1070-1071-1072-1073-1074-1075-1076-1077-1078-1079-1080-1081-1082-1083-1084-1085-1086-1087-1088-1089-1090-1091-1092-1093-1094-1095-1096-1097-1098-1099-1100-1101-1102-1103-1104-1105-1106-1107-1108-1109-1110-1111-1112-1113-1114-1115-1116-1117-1118-1119-1120-1121-1122-1123-1124-1125-1126-1127-1128-1129-1130-1131-1132-1133-1134-1135-1136-1137-1138-1139-1140-1141-1142-1143-1144-1145-1146-1147-1148-1149-1150-1151-1152-1153-1154-1155-1156-1157-1158-1159-1160-1161-1162-1163-1164-1165-1166-1167-1168-1169-1170-1171-1172-1173-1174-1175-1176-1177-1178-1179-1180-1181-1182-1183-1184-1185-1186-1187-1188-1189-1190-1191-1192-1193-1194-1195-1196-1197-1198-1199-1200-1201-1202-1203-1204-1205-1206-1207-1208-1209-1210-1211-1212-1213-1214-1215-1216-1217-1218-1219-1220-1221-1222-1223-1224-1225-1226-1227-1228-1229-1230-1231-1232-1233-1234-1235-1236-1237-1238-1239-1240-1241-1242-1243-1244-1245-1246-1247-1248-1249-1250-1251-1252-1253-1254-1255-1256-1257-1258-1259-1260-1261-1262-1263-1264-1265-1266-1267-1268-1269-1270-1271-1272-1273-1274-1275-1276-1277-1278-1279-1280-1281-1282-1283-1284-1285-1286-1287-1288-1289-1290-1291-1292-1293-1294-1295-1296-1297-1298-1299-1300-1301-1302-1303-1304-1305-1306-1307-1308-1309-1310-1311-1312-1313-1314-1315-1316-1317-1318-1319-1320-1321-1322-1323-1324-1325-1326-1327-1328-1329-1330-1331-1332-1333-1334-1335-1336-1337-1338-1339-1340-1341-1342-1343-1344-1345-1346-1347-1348-1349-1350-1351-1352-1353-1354-1355-1356-1357-1358-1359-1360-1361-1362-1363-1364-1365-1366-1367-1368-1369-1370-1371-1372-1373-1374-1375-1376-1377-1378-1379-1380-1381-1382-1383-1384-1385-1386-1387-1388-1389-1390-1391-1392-1393-1394-1395-1396-1397-1398-1399-1400-1401-1402-1403-1404-1405-1406-1407-1408-1409-1410-1411-1412-1413-1414-1415-1416-1417-1418-1419-1420-1421-1422-1423-1424-1425-1426-1427-1428-1429-1430-1431-1432-1433-1434-1435-1436-1437-1438-1439-1440-1441-1442-1443-1444-1445-1446-1447-1448-1449-1450-1451-1452-1453-1454-1455-1456-1457-1458-1459-1460-1461-1462-1463-1464-1465-1466-1467-1468-1469-1470-1471-1472-1473-1474-1475-1476-1477-1478-1479-1480-1481-1482-1483-1484-1485-1486-1487-1488-1489-1490-1491-1492-1493-1494-1495-1496-1497-1498-1499-1500-1501-1502-1503-1504-1505-1506-1507-1508-1509-1510-1511-1512-1513-1514-1515-1516-1517-1518-1519-1520-1521-1522-1523-1524-1525-1526-1527-1528-1529-1530-1531-1532-1533-1534-1535-1536-1537-1538-1539-1540-1541-1542-1543-1544-1545-1546-1547-1548-1549-1550-1551-1552-1553-1554-1555-1556-1557-1558-1559-1560-1561-1562-1563-1564-1565-1566-1567-1568-1569-1570-1571-1572-1573-1574-1575-1576-1577-1578-1579-1580-1581-1582-1583-1584-1585-1586-1587-1588-1589-1590-1591-1592-1593-1594-1595-1596-1597-1598-1599-1600-1601-1602-1603-1604-1605-1606-1607-1608-1609-1610-1611-1612-1613-1614-1615-1616-1617-1618-1619-1620-1621-1622-1623-1624-1625-1626-1627-1628-1629-1630-1631-1632-1633-1634-1635-1636-1637-1638-1639-1640-1641-1642-1643-1644-1645-1646-1647-1648-1649-1650-1651-1652-1653-1654-1655-1656-1657-1658-1659-1660-1661-1662-1663-1664-1665-1666-1667-1668-1669-1670-1671-1672-1673-1674-1675-1676-1677-1678-1679-1680-1681-1682-1683-1684-1685-1686-1687-1688-1689-1690-1691-1692-1693-1694-1695-1696-1697-1698-1699-1700-1701-1702-1703-1704-1705-1706-1707-1708-1709-1710-1711-1712-1713-1714-1715-1716-1717-1718-1719-1720-1721-1722-1723-1724-1725-1726-1727-1728-1729-1730-1731-1732-1733-1734-1735-1736-1737-1738-1739-1740-1741-1742-1743-1744-1745-1746-1747-1748-1749-1750-1751-1752-1753-1754-1755-1756-1757-1758-1759-1760-1761-1762-1763-1764-1765-1766-1767-1768-1769-1770-1771-1772-1773-1774-1775-1776-1777-1778-1779-1780-1781-1782-1783-1784-1785-1786-1787-1788-1789-1790-1791-1792-1793-1794-1795-1796-1797-1798-1799-1800-1801-1802-1803-1804-1805-1806-1807-1808-1809-1810-1811-1812-1813-1814-1815-1816-1817-1818-1819-1820-1821-1822-1823-1824-1825-1826-1827-1828-1829-1830-1831-1832-1833-1834-1835-1836-1837-1838-1839-1840-1841-1842-1843-1844-1845-1846-1847-1848-1849-1850-1851-1852-1853-1854-1855-1856-1857-1858-1859-1860-1861-1862-1863-1864-1865-1866-1867-1868-1869-1870-1871-1872-1873-1874-1875-1876-1877-1878-1879-1880-1881-1882-1883-1884-1885-1886-1887-1888-1889-1890-1891-1892-1893-1894-1895-1896-1897-1898-1899-1900-1901-1902-1903-1904-1905-1906-1907-1908-1909-1910-1911-1912-1913-1914-1915-1916-1917-1918-1919-1920-1921-1922-1923-1924-1925-1926-1927-1928-1929-1930-1931-1932-1933-1934-1935-1936-1937-1938-1939-1940-1941-1942-1943-1944-1945-1946-1947-1948-1949-1950-1951-1952-1953-1954-1955-1956-1957-1958-1959-1960-1961-1962-1963-1964-1965-1966-1967-1968-1969-1970-1971-1972-1973-1974-1975-1976-1977-1978-1979-1980-1981-1982-1983-1984-1985-1986-1987-1988-1989-1990-1991-1992-1993-1994-1995-1996-1997-1998-1999-2000-2001-2002-2003-2004-2005-2006-2007-2008-2009-2010-2011-2012-2013-2014-2015-2016-2017-2018-2019-2020-2021-2022-2023-2024-2025-2026-2027-2028-2029-2030-2031-2032-2033-2034-2035-2036-2037-2038-2039-2040-2041-2042-2043-2044-2045-2046-2047-2048-2049-2050-2051-2052-2053-2054-2055-2056-2057-2058-2059-2060-2061-2062-2063-2064-2065-2066-2067-2068-2069-2070-2071-2072-2073-2074-2075-2076-2077-2078-2079-2080-2081-2082-2083-2084-2085-2086-2087-2088-2089-2090-2091-2092-2093-2094-2095-2096-2097-2098-2099-2100-2101-2102-2103-2104-2105-2106-2107-2108-2109-2110-2111-2112-2113-2114-2115-2116-2117-2118-2119-2120-2121-2122-2123-2124-2125-2126-2127-2128-2129-2130-2131-2132-2133-2134-2135-2136-2137-2138-2139-2140-2141-2142-2143-2144-2145-2146-2147-2148-2149-2150-2151-2152-2153-2154-2155-2156-2157-2158-2159-2160-2161-2162-2163-2164-2165-2166-2167-2168-2169-2170-2171-2172-2173-2174-2175-2176-2177-2178-2179-2180-2181-2182-2183-2184-2185-2186-2187-2188-2189-2190-2191-2192-2193-2194-2195-2196-2197-2198-2199-2200-2201-2202-2203-2204-2205-2206-2207-2208-2209-2210-2211-2212-2213-2214-2215-2216-2217-2218-2219-2220-2221-2222-2223-2224-2225-2226-2227-2228-2229-2230-2231-2232-2233-2234-2235-2236-2237-2238-2239-2240-2241-2242-2243-2244-2245-2246-2247-2248-2249-2250-2251-2252-2253-2254-2255-2256-2257-2258-2259-2260-2261-2262-2263-2264-2265-2266-2267-2268-2269-2270-2271-2272-2273-2274-2275-2276-2277-2278-2279-2280-2281-2282-2283-2284-2285-2286-2287-2288-2289-2290-2291-2292-2293-2294-2295-2296-2297-2298-2299-2300-2301-2302-2303-2304-2305-2306-2307-2308-2309-2310-2311-2312-2313-2314-2315-2316-2317-2318-2319-2320-2321-2322-2323-2324-2325-2326-2327-2328-2329-2330-2331-2332-2333-2334-2335-2336-2337-2338-2339-2340-2341-2342-2343-2344-2345-2346-2347-2348-2349-2350-2351-2352-2353-2354-2355-2356-2357-2358-2359-2360-2361-2362-2363-2364-2365-2366-2367-2368-2369-2370-2371-2372-2373-2374-2375-2376-2377-2378-2379-2380-2381-2382-2383-2384-2385-2386-2387-2388-2389-2390-2391-2392-2393-2394-2395-2396-2397-2398-2399-2400-2401-2402-2403-2404-2405-2406-2407-2408-2409-2410-2411-2412-2413-2414-2415-2416-2417-2418-2419-2420-2421-2422-2423-2424-2425-2426-2427-2428-2429-2430-2431-2432-2433-2434-2435-2436-2437-2438-2439-2440-2441-2442-2443-2444-2445-2446-2447-2448-2449-2450-2451-2452-2453-2454-2455-2456-2457-2458-2459-2460-2461-2462-2463-2464-2465-2466-2467-2468-2469-2470-2471-2472-2473-2474-2475-2476-2477-2478-2479-2480-2481-2482-2483-2484-2485-2486-2487-2488-2489-2490-2491-2492-2493-2494-2495-2496-2497-2498-2499-2500-2501-2502-2503-2504-2505-2506-2507-2508-2509-2510-2511-2512-2513-2514-2515-2516-2517-2518-2519-2520-2521-2522-2523-2524-2525-2526-2527-2528-2529-2530-2531-2532-2533-2534-2535-2536-2537-2538-2539-2540-2541-2542-2543-2544-2545-2546-2547-2548-2549-2550-2551-2552-2553-2554-2555-2556-2557-2558-2559-2560-2561-2562-2563-2564-2565-2566-2567-2568-2569-2570-2571-2572-2573-2574-2575-2576-2577-2578-2579-2580-2581-2582-2583-2584-2585-2586-2587-2588-2589-2590-2591-2592-2593-2594-2595-2596-2597-2598-2599-2600-2601-2602-2603-2604-2605-2

La sélection. Boulangier du mois

LES NOUVEAUTÉS

399 FRANCS INFOGRAMMES CHINE

• Mélange habile du jeu, de culture et d'histoire dans des décors superbes. Passionnant.



369 FRANCS UBI SOFT MONACO GP2

• Un vrai jeu de simulation. La suite de F1 Racing ne saurait nullement. Bien au contraire !



249 FRANCS EIDOS CREATURES 2

• Ce deuxième volet de Créatures s'avère aussi intéressant et ludique que le précédent. A découvrir !



LES BONNES AFFAIRES

99 FRANCS TLC EDUSOFT RALLY CHALLENGE

• Un jeu de voiture à ce prix, en plus une simulation de rallye ! A tester rapidement.



104 FRANCS MICRO APPLICATION BOWLING 3D

• Retrouvez l'ambiance d'une partie de bowling entre amis. Unique en son genre !



369 FRANCS ELECTRONIC ARTS NEED FOR SPEED 3

• Le jeu de voiture le plus rapide actuellement. Sa jouabilité vous époustoufflera !



LES INDISPENSABLES

349 FRANCS TITUS VIRTUAL CHESS 2

• Le jeu d'échec sur PC le mieux réussi. Il est à se procurer rapidement.



349 FRANCS CENDANT GRAND PRIX LEGEND

• Une vraie légende de jeu. Vous arrivez dans le peau d'un pilote de grand prix des années 60.



399 FRANCS CENDANT PRO PILOT

• Un vrai hit ! Ce simulateur de vol vous propose une formation de pilote. Graphisme et rendu exceptionnel.



LE PRODUIT DU MOIS

890 FRANCS MICROSOFT OFFICE ETUDIANT

• Office étudiant regroupe tous les outils nécessaires à un étudiant : word, excel, access dans ces dernières versions. Indispensable !



"Boulangier sur Internet"



http://www.boulangier.fr

■ Sans de logiciels,
le Certe Microshop
est faite pour vous.



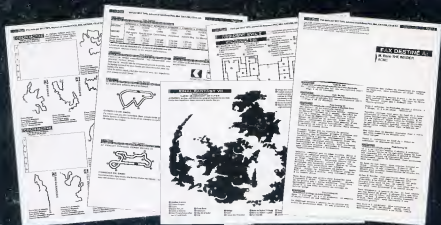
AMIENS • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CHÂTILLON
CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIRROLLES • GRENOBLE ST EREVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS
LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN-LE-VIEUX • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON
MONTIGNY LES CORMEILLES • NANTES ATLANTIS • NANTES PARISSIS • NANTES REZE • NIMES • NOYELLES-GODAULT • PAU • PLAISIR • ROANNE • RONCE • ST BRIEUC
ST EMILION LIMOURNE • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • VALENCIENNES PETITE FORÊT • VANNES PLOERN • VILLENEUVE D'ASCO • VITROLLES



BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais

Tips à la demande par FAX ou COURRIER...



Complet le document envoyé par fax ou courrier grâce au 3617 TIPS.

3617 TIPS®

- ÉTAPE 1** Sur le 3617 TIPS, choisissez le ou les articles parmi nos milliers d'astuces, -même pour les jeux les plus récents-, nos solutions hyper précises, nos plans, cartes et guides graphiques.
- ÉTAPE 2** Choisissez l'option FAX (envoyé dès que vous vous déconnectez au 3617 TIPS) ou COURRIER (posté le jour même du lundi au vendredi si vous passez l'ordre avant 14h le lendemain ou lun 9 sinon).
- ÉTAPE 3** C'est tout, pas d'étape 3! Remarque: pour une simple consultation, préférez le 3615 TIPS ou le 063503254. En effet, le 3617 est plus cher afin d'absorber les frais postaux ou d'envoi des fax.

...minitel et téléphone /

0836683264

L'officiel des Tips par téléphone.

3615 TIPS

L'officiel des Tips par minitel.

Astuces, Solutions, Guides et plans PC et CONSOLES